
Alfa System SAGA
アルファ・システム サーガ
Alfa System
Since 1988, Alfa System is producing many exciting computer game titles at Kumamoto. Their company name, "Alfa" signify "algorithm factory" and "fantasy inspiring Alpha brainwaves". As if narrating, they aim to realize both "computer's dream" and "human's dream" consistently through making games.
This book presents their works, mysteries, and history as a "SAGA".

Alfa System SAGA

アルファ・システム サーガ



Welcome to Alfa System SAGA

高い技術力と強力な個性で独創的な作品を放ちつづける、ゲーム開発会社（ディベロッパー）アルファ・システム。
地方都市・熊本に拠をかまえる小さな会社ながら、首都圏の大手メーカーにない濃密な魅力が、
いま全国のゲームファンたちに注目されている。
激動のエンターテインメント・シーンを彩る彼らの物語（サーガ）の導入として、アルファのもつ様々な顔を一望しよう。

樹想社

アールハンドゥ！ 歌え、ガンパレード・マーチ!!

隣り合わせの日常と戦場。『ガンパレード・マーチ』が実現した自由でスリリングな疑似体験は、アルファ・システムの評価を一気に高めた！

GUNPARADE MARCH

『ガンパレ』は、正体不明の幻獣との戦争に明け暮れるもうひとつの熊本を舞台に、ある学兵小隊の戦時学園生活を描く学園一戦争シミュレーション。勝利のためにエースを目指すも仲間との恋や友情に励むも、あらゆる体験が再現可能な自由さは、新しい面白さに飢えたゲームファン達に熱狂的に支持された。



⬆世界を裏で牛耳る謎の勢力、芝村一族の末姫である芝村舞。ゲーム2周目以降は主人公キャラにもなる。凛とした性格の天才少女。

”萌える“個性（キャラクター）

アルファ・システムの『ガンパレ』公式サイトのトップ絵に描かれた、5121小隊のメンバーたち。きむらじゅんこデザインによる26人の個性的な登場人物は、本作の魅力の要だ。









➡最初のプレイ時の主人公・速水厚志と最年少の東原ののみ、マスコット猫のブータ。かけがえのない仲間たちを守るため、厚志は戦場に赴く。

初出：『ガンパレード・マーチ5121小隊の日常』（電撃ゲーム文庫）

GUNPARADE MARCH

活きて闘う学兵群像

5121小隊の面々はAIで制御され、まるで生きているようにふるまう。プレイヤーはそんな彼らと共に学び、生きるための技術を与え合い、時にはいがみ合いつつ、人型戦車「士魂号」で2ヵ月にわたる戦いを生き延びる。








⬆授業や訓練や整備などを中心に仲間たちと交流し日常生活を営む「学園モード」と、各地に襲来する幻獣を迎え撃つ「戦闘モード」の繰り返しでゲームは進行。両モードが緊密に連関しプレイスタイルに応じて様々なドラマが生み出されるのだ。



➡5121小隊に特別配備された人型戦車「士魂号」。人工筋肉を備え人間に近い動作でどんな悪路も運用できるため、幻獣との市街戦に有効。



⬆「士魂号」や特殊戦闘服「ウォードレス」の運用には高度なメンテナンスが必要なため、5121小隊は整備員の数が多い。軍隊らしくない小隊の雰囲気の要因のひとつだ。

初出：『高機動幻想ガンパレード・マーチ キャラクタードラマ みんなのがんぱれーど・まーち2』（ムービック）



➡小隊メンバー勢ぞろい。熊本の女子戦車学校・尚敬高校に間借りしたプレハブ校舎で、少年少女たちは生徒として学び、兵士として戦う。

初出：『電撃ガンパレード・マーチ』（メディアワークス）



⬆店頭配布用リーフレットの表面。ほとんど宣伝費のつかなかった『ガンパレ』の、非常に数少ない公式広告媒体である。「ガンパレード・マーチでできること」がぎっしりと書きこまれている。

"GUNPARADE" phenomenon



増殖するガンパレード・マーチ

ほとんど前宣伝もなく、ファンの口コミで異例のヒットとなった『ガンパレ』。その熱気はメディアを越え様々な派生ムーブメントを巻き起こした！

うるさ型のコアなゲームフリークから妄想自在のキャラ萌え者まで、口コミで盛り上がった「ガンパレ現象」。ファンの同人的な熱気に主導され、数々の賞を受賞した『ガンパレ』は、一躍人気ブランドに成長した。

Goods

5121小隊への参加意識を促す『ガンパレ』は、キャラクター人数の多さがコレクター魂を刺激し、数々の立体グッズを生んだ。

初出：メインテーマ・サントラCDセット予約特典用オリジナルテレフォンカード(ムービック)





⬆シリーズ化されたトレーディングカードゲーム　（ティーアイ東京）



⬆ラミネートカード　（ムービック）



➡5121小隊靴下　（ムービック）



⬅景品用ぬいぐるみになった速水厚志・芝村舞・瀬戸口隆之　（ティーアイ東京）



⬅ペンケース　（コスパ）

CD

ムービックの熱烈なはたらきかけにより、同社から『ガンパレ』のサウンドトラックと膨大なドラマCDシリーズが発売されている。特にドラマCDは、ゲーム本編で使用されなかった3本の不採用シナリオを復活・劇化し、熱心な『ガンパレ』フリークたちを大いに沸かせた。



⬅『突撃行軍歌』ゲーム本編のメインテーマ



⬅『幻想楽曲』ゲーム本編のサウンドトラック



⬅『突撃軍歌ガンパレード・マーチ』ドラマCDオープニングテーマ



⬅『高機動幻想ガンパレード・マーチ　オリジナルドラマ①　夢散幻想1』「シナリオ1」を元にしたドラマCDシリーズ



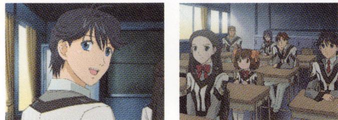
⬅『高機動幻想ガンパレード・マーチ　オリジナルドラマ⑥　英雄幻想1』「シナリオ3」を元にしたドラマCDシリーズ



Anime

2003年、アニメ『ガンパレード・マーチ〜新たなる行軍歌〜』が地方各局で放映された。ゲーム発売3年目にして『ガンパレ』は新たなファンを獲得しつづけている。

ガンパレード・マーチ
GUNPARADE MARCH
新たなる行軍歌









ビデオ・DVD全6巻もジェネオン エンタテインメントより発売。



⬆芝村舞Tシャツ（コスパ）



➡東原ののみビッグタオル（コスパ）



⬆5121小隊ワッペン（ムービック）



⬆ミニクッション（ムービック）

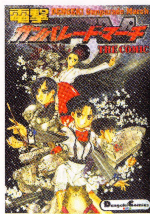


➡勲章ピンズ（ムービック）



⬅缶バッジセット（コスパ）

⬇『電撃ガンパレード・マーチ THE COMIC』（メディアワークス）



➡『全軍突撃！ ガンパレード・マーチ 1』（ムービック）

⬇『スーパーコミック劇場 高機動幻想 ガンパレード・マーチ 第一集』（スクウェア・エニックス）



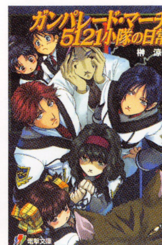


⬆攻略＆設定資料集『電撃ガンパレード・マーチ』（メディアワークス）





⬅さなづらひろゆき『ガンパレード・マーチ第1巻』（電撃コミック）



⬅榊涼介『ガンパレード・マーチ 5121小隊の日常』（電撃ゲーム文庫）

Book

ブームの最初期から『ガンパレ』に肩入れしていたメディアワークスの「電撃」ブランドを中心に、コミック・小説・アンソロジーなどの関連出版物も、数社の競演でさかんに展開中。



異能のゲームデザイナー・桝田省治とのコラボレーション

従来のゲームのスタイルやテーマに常に挑戦し、独自の世界を築き上げてきた桝田省治との二人三脚は、数々の傑作たちを生みだしてきた。

Masuda Shoji collaborations

天外魔境II 卍MARU

のちに『サクラ大戦』をヒットさせる広井王子監修の下、桝田とアルファが本格的にタッグを組んだ最初の作品。王道をゆく壮大な物語や演出で、当時最高峰のRPGとされた。

'92.03 ハドソン (PCエンジン)







甘すきんだよ てめえはよ…
女の一人や二人 見殺しに できねぇで
俺様に 勝てると 思ってんのか?▼

初出:『天外魔境II 公式ガイドブック』(角川書店)

リンダキューブ

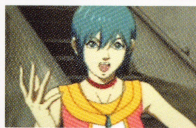
桝田が企画段階からデザインした最初の作品。『ポケットモンスター』を先取りする「動物集め」を核に、サイコホラー調のシナリオで何度も遊ばせる仕掛けが斬新。

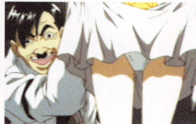
'95.10〜 NEC HE・SCE・アスキー (PCエンジン・PS・SS)



初出:『リンダキューブ』販促用パンフレット (NEC)





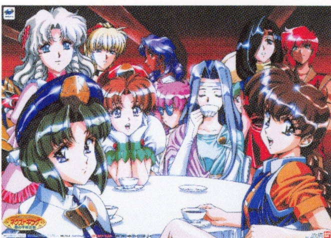




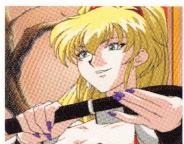
ネクストキング 恋の千年王国

『ときめきメモリアル』以降のギャルゲーブームの中、「愛は惜しみなく奪い合うもの」という発想で生まれた双六型マルチプレイゲーム。シビアな桝田流恋愛観が垣間みえる⁉

'97.06〜 バンダイ (PS・SS)



初出:『ネクストキング』販促用ポスター (バンダイ)





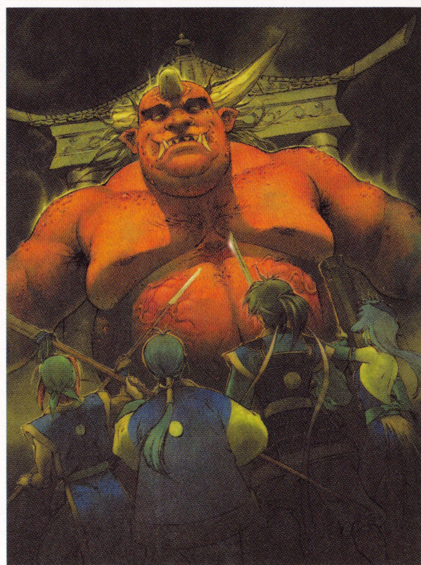




Masuda Shoji collaborations

俺の屍を越えてゆけ

'99.06 SCE (PS)



初出：『俺の屍を越えてゆけ 公式指南書』（エンターブレイン）





短寿命の呪いをかけられた一族が、『ダービースタリオン』の交配システムを思わせる「交神（こうしん）」で子孫への能力継承を繰り返し、宿命の敵を討つ世代継承RPG。深い作品性は「桝田＝アルファ」のコラボを知らしめた。

暴れん坊プリンセス

'01.11 角川書店・ESP（PS2）







プレイの自由度を追求してきた桝田が、あえて『ファイナルファンタジー』型の「見せる」一本道RPGに挑戦。波瀾万丈のシティアドベンチャーと戦略的な演出バトルで、熱血お姫様の物語をケレン味たっぷりに遊ばせる。

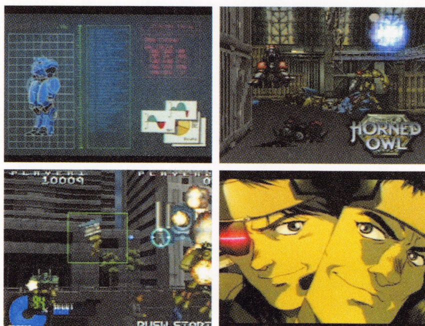
アルファ・システムが継ぐ!! 炎のシューティング魂

最もプリミティブなゲームジャンルのひとつ、シューティング。アルファ・システムのユニークな作品群はその快楽を継ぎ、さらに進化させる!

ホーンドアウル

'95.12 SCE / PS

アルファ初のプレイステーション(PS)進出作品にして、専用ガンを使用するPS最初期のガンシューティングのひとつ。画面上の大半のものを撃ち壊せる爽快感が魅力。キャラクターデザインに士郎正宗(しろうまさむね)を起用。







⬆⬅北米版パッケージと(上)コナミのハイパーブラスター同梱版パッケージ(左)。当時のSCEのPS展開にかける意気ごみがうかがえる。

幻世虚構 精霊機導弾

'97.12 SCE / PS

『ホーンドアウル』に引きつづくPS用ガンシューティング第2弾。美麗な3Dグラフィックと、りんたろう監督・米田仁士(よねだひとし)デザインの重厚な世界観・ストーリー演出などで、ガンシューの常識を破り、鮮烈な印象をはなつ佳作となった。



⬆⬇りんたろうサインの記された販促用テレカ(上)と豪華特殊装丁の施された北米版パッケージ(下)。本作の独特な雰囲気は、特に海外で評判になったとのこと。





shooting games

式神の城

'01.09～ タイトー・キッズステーション/アーケード・Xbox・ほか



念願のアーケード進出実現作。選択キャラによってまったく違うプレイが楽しめる。その間口の広さが人気を呼び、様々なハードに移植された。





⬆X-BOX版『式神の城EVOLUTION』パッケージ。おまけの異なる『紅』と『藍』の2種類ある。









式神の城II

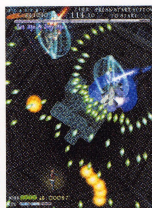
'03.04～ タイトー・キッズステーション / アーケード・GC・PS2

前作の人気を受け、新キャラクター2人を追加し、各キャラの「式神攻撃」も2種類ずつにパワーアップ。より美しくなったグラフィックやキャラクターボイスの一新など演出面も強化し、さらに間口の広さと奥深さを追求した正統進化作だ。



⬆AOU2003アミューズメント・エキスポでの初展示時に配布された紹介リーフレット。















アルファ・システム作品を彩ったイラストレーターたち

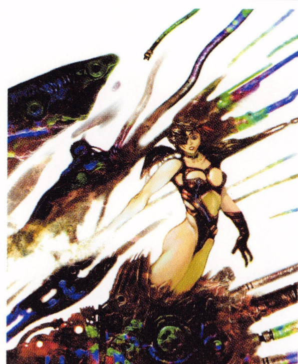
しっかりと作りこまれた濃密な世界観こそ、アルファ作品の要。いずれもタイプの異なる個性的な絵師たちが、そのイメージを担ってきた。

illustrators

幻世虚構　精霊機導弾

米田仁士
Yoneda Hitoshi

重厚なSF・ファンタジーイラストの第一人者として、カリスマ的な人気を誇る大家。『精霊』の壮大な悲劇を描くにあたり、アルファの須田直樹たっての希望で起用が実現した。





初出：『ザ・プレイステーション』（ソフトバンク）

■米田仁士profile
数々のファンタジー・SF関係書籍の装丁やカードゲームのイラストを中心に活躍。ゲームのイメージイラストに『ソーサリアン』（日本ファルコム）など。画集に『KALEIDOSCOPE』（朝日ソノラマ）『エヌマ・エリシュ』（NTT出版）など。



俺の屍を越えてゆけ

佐嶋真実
Sajima Makoto

神々と人との相克や、世代を越えた宿願を描く『俺屍』の、和風ファンタジーの世界を柔らかなタッチで描出。はかなげな美しさの底に力強さを秘めたイメージが、作品の主題性を引き立てる。



初出：『俺の屍を越えてゆけ　公式指南書』（エンターブレイン）

初出：『俺の屍を越えてゆけ　公式指南書』（エンターブレイン）



■佐藤真実profile
『ヴァルツァーの紋章』（電撃文庫）などライトノベル系小説の表紙やTRPG『アルシャード』（エンターブレイン）のカバーイラストなどを手がける。人気カードゲーム『アクエリアンエイジ』（ブロッコリー）のカードイラストにも参加。

illustrators

暴れん坊プリンセス

『暴プリ』自体が桜瀬琥姫ありきの企画。単にキャラクターデザインのみならず、シナリオや世界観の骨格も彼女と桝田省治とのキャッチボールで練り上げられ、元気でコミカルながらも繊細な作品世界を規定している。

桜瀬琥姫
Ohse Kohime





初出：『電撃プレイステーション』（メディアワークス）



■桜瀬琥姫profile
ファッションデザインを学び、イラスト・漫画・版画など多彩な分野で活動。ゲームでは『マリーのアトリエ』（ガスト）にて脚光を浴びる。オリジナルコミックに『GRANDEEK』（ワニブックス）、画集に『Kaleido Scope』（新声社）など

リンダキューブ

映画『AKIRA』の原画で脚光を浴びて以来、田中達之の名で活躍する人気アニメーター。一度見たら忘れられない狂気と生命力の横溢する鮮烈な絵柄で『リンダ』のイメージを決定づけた。



初出：『リンダキューブ完全版』販促用ポスター（アスキー）

カナビス
CANNABIS

初出：『リンダキューブアゲイン　公式１２０種動物完全捕獲マニュアル』（ソフトバンク）





初出：『リンダキューブアゲイン　公式１２０種動物完全捕獲マニュアル』（ソフトバンク）

■田中達之profile
アニメスタジオ『スタジオ4℃』の主力メンバー。『老人Z』『御先祖様万々歳』『音響生命体ノイズマン』など多くの傑作アニメの原画などを担当したほか、広告映像や漫画にも進出。オリジナルコミックに『BOILED HEAD』（美術出版社）。



稀代のオリジナル世界観「七つの世界」の謎を追え!!

複数のゲームタイトルや公式サイトのコンテンツを貫く共通世界設定群。複雑かつ根源的なその謎を追うこともまた、もうひとつのゲームなのだ。

『精霊』『ガンパレ』『式神』の物語や、アルファ公式サイト掲載のオリジナルストーリー群は、「七つの世界」と呼ばれる共通の世界設定のもとに描かれている。その魅力に惹かれ、熱心な「世界の謎」ハンターとなったファンも数多い。

Seven Spirals SAGA

第3世界 さまざまに変容をとげた植民世界の年代記 水素の心臓

数千年におよぶ年表とエピソード群で構成される、1998年頃初出のコンテンツ。「心臓」技術を手にした人類は地球を離れ、多種多様な種族に分化し悠久の歴史を刻んでいた…。



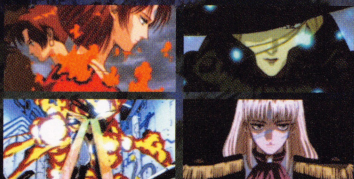
←左と右はエピソード「ひまわりフロントライン」より犬人ダン=ハウンドと神聖戦士タカツカ=アース=マディ、中央は「ダーリン&バルキリー」よりアテナンタ・バルキリー・G氏族。

第4世界 すべてはこの悲劇にはじまった「精霊機導弾」事件

初出:『プレイステーションマガジン』(徳間書店)



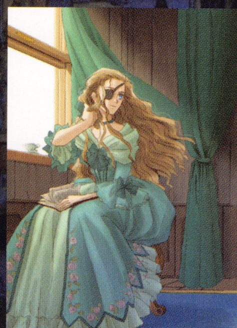
被差別種族解放の理想に燃える、若き王ベルカイン。彼の王国を壊滅させた、2丁の聖銃による王都襲撃事件。それは背後に世界間組織の思惑が錯綜する長い戦いの幕開けでもあった。鍵を握る黒衣の旅人の正体とは?



『幻世虚構 精霊機導弾』のステージ間ムービーやノーコンティニュークリア後に参照可能になるライブラリにて、物語とその背景真相が明かされる。

第5-6世界 神と人類の暗闘を描くもうひとつのフランス革命史 ヴァンシスカの悪魔

キリスト教世界への叛乱者とみなされたフランス革命政府を守るため、"悪魔"と契約したヴァンシスカや、絢爛舞踏ナポレオンらと教会権力との戦いをつづるオリジナルウェブ小説。2000年頃公開。







Seven Spirals SAGA

第5世界 “虚構（ゲーム）”の裏で展開されていた“真実” 「ガンパレード」事件

幻獣の侵攻に脅かされる人類の救い手をめぐり、何者かが周到に編みあげた大規模な介入計画と、ある男の反乱劇。余人には感じとることすらできぬ闘争の中、私たちプレイヤーは何をさせられたのか？

初出：『ガンパレ』発売1周年記念イベント配布CD－ROM



『ガンパレード・マーチ』に仕掛けられた様々な謎は、“真実”にたどりつくための誘蛾灯。公式サイト掲載の物語『Return to Gunparade』などで、その真相はいまだ展開中である。



神々の反攻に秘められた陰謀 「式神の城」事件

灼熱都市と化した東京を揺るがす、猟奇殺人事件に見せかけた古き神々の復権計画。そして神狩りの武具をめぐる闘争。人間の新しい世界を築くため、玖珂光太郎（くがこうたろう）ほか現代の魔術師たちが、上空に出現した式神の城に乗りこむ。





『式神の城』『式神の城Ⅱ』ゲーム中の各キャラクターの台詞やエンディングのほか、PS2版以降に収録のサイドストーリーや公式サイトの外伝、ドラマCDなどで物語は多様に展開。

第6世界群 風渡る 我らがヒーロー／ヒロインの痛快活劇

男子の本懐



最強の男になるため、「いい女」を捜して世界を渡り歩く我らがヒーロー大木妹人（おおきまいと）と、さらにそれを追う我らがヒロイン小村佳々子（こむらいいこ）。ふたりの活躍を交互に描く、2000年頃から公開中のウェブシリーズ連載。

女子の本懐



masterpieces



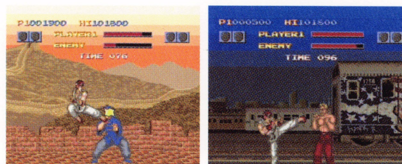
あの名作ゲームも!? 業界の移植名人アルファ・システム

アルファといえば、業界通なら知る人ぞ知る名移植職人。高い技術で縁の下からゲーム史を支えつづけてきた、受注開発会社としての本領を見よ!

アルファ・システムは創設以来、PCエンジン用ソフトを中心に様々なゲーム企画の移植・受注開発に携わってきた。「業界初」「一番」にこだわる技術者魂は、今も名作と語り継がれる作品を通じて密かに時代を築き上げてきたのである。

PC ENGINE '88/12 ファイティング・ストリート
ハドソン(PCエンジン)

アルファ最初の移植作は、あの元祖格闘ゲームのそのまた元祖だった。全国のゲーセンが対戦格闘一色に染まり始めるのは、本作発売の4年後だ。





FIGHTING STREET

'88/12 No·Ri·Ko PC ENGINE
ハドソン(PCエンジン)



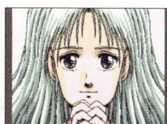
No-Ri-Ko

CD-ROMで初めて声が出せるようになったアイドルとのデートゲーム。こうした女の子キャラとの疑似会話技術は、のちのギャルゲーブームの先駆けだった。





PC ENGINE '89/12 イースI·II '91/03 イースIII
ハドソン(PCエンジン) ハドソン(PCエンジン)









パソコン版で一世を風靡した名作アクションRPGシリーズを、きわめて高水準に移植。美麗なビジュアルやサウンドの演出で、PCエンジン前期のキラーソフトのひとつとなった。

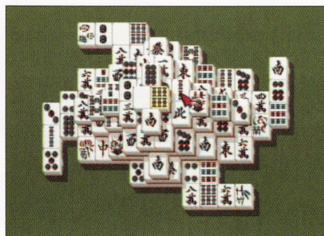


Ys I·II/III

'90/04 上海II PC ENGINE
ハドソン(PCエンジン)



SHANGHAI II

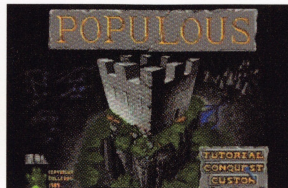


あらゆるハードに移植された、定番の麻雀牌山崩しパズル。PCエンジン版はアルファが担当。同時期にX-68000版も制作されている。

PC ENGINE '91/04 ポピュラス
ハドソン(PCエンジン)

90年代初頭、マンネリ化しつつあった日本のゲームシーンを揺さぶった、いくつかの海外ゲームのショックのひとつ。創造主の立場になって天変地異を起こし、民を導くという視点と発想が日本人には新鮮だった。







POPULOUS

'94/01 '95/07 エメラルドドラゴン PC ENGINE /SFC
NEC HE(PCエンジン) メディアワークス(SFC)



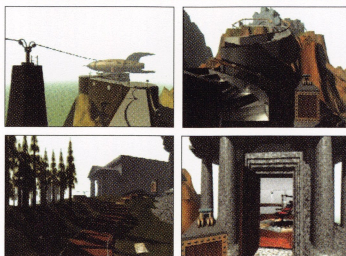
EMERALD DRAGON

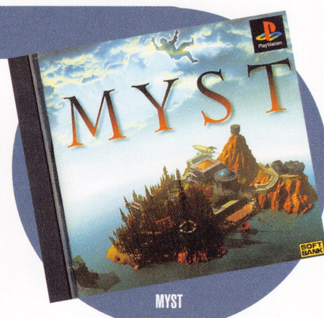
やはりパソコン版で人気を博した名作RPGの移植。力の入ったビジュアルとドラマチックなシナリオで、キャラクター人気を中心に男女ファンを惹きつけた。口コミで長い期間をかけてファンが盛り上げていった作品でもあり、最近のアルファ作品の人気の出方とも似ている。



PS '95/01 MYST
ソフトバンク(PS)

静謐で美しくミステリアスな雰囲気が話題を呼んだ、海外アドベンチャーゲームの傑作。プレイステーション(PS)のOS開発上重要な意義を持つ移植で、ここに投入されたノウハウを基準にPSの発展が築かれたといっても過言ではないという。





MYST

'01/06 マジック:ザ・ギャザリング DC
セガ(DC)



MAGIC:The Gathering

こんにちのトレーディングカードゲーム・ブームを引き起こした『M:TG』の、唯一のコンシューマ機版。アルファの面々の深い理解と愛が、この困難なデジタル化を実現した。



KUMAMOTO Tour



第7世界写真館

アルファ・システムゆかりの熊本スポット

『ガンパレ』の舞台にしてアルファのお膝元、熊本。雄大な自然と伝統と進取の気質が調和した魅力的な土地性が、「青き会社」の魂を育んだ。



アルファ・システム社屋入り口


アルファ・システム社屋外観

アルファ・システム社屋

JR豊肥本線南熊本駅から徒歩5分。3階建てのアルファ・システム本社ビルは、大きな集会室やバリアフリー設計など、配慮の行き届いた機能的な空間だ。


どぶ川べりの道


尚絅高校校庭



味のれん



新市街

尚絅高校正門

『ガンパレ』モデルスポット

尚絅高校をはじめ、『ガンパレ』で忠実に再現されたモデルスポットの数々は全国のファンの「巡礼」コース。味のれんでは何度もファンの集いが開催された。


熊本城


阿蘇火口

戦いの舞台

日本三大名城のひとつ熊本城と、世界最大のカルデラを有す活火山阿蘇。熊本を象徴し、数々の神話や伝承が彩るこれらの地は、第5世界では幻獣軍との熾烈な戦いの舞台となる。

アルファ・システム サーガ
Alfa System SAGA

樹想社



CONTENTS



熊本の小さなゲーム会社 ーの創る/が巻きこむ/を通じて描くー 一編の連作物語

「アルゴリズム(algorithm・コンピューターの論理計算規則)の工場(factory)」にして「α波(alpha brainwave・リラックス時や瞑想状態の脳波)を導きながら空想(fantasy)する」ための組織(system)。すなわち、al・fa・system──。

2000年末の『ガンパレード・マーチ』のカルト・ヒット以来、一躍全国区で知れわたるようになったアルファ・システムというゲームソフト会社の社名には、そんな二重の意味が込められているそうです。コンピューターという、人間の感性とは異質な論理計算の道具を用いながら、いかにしてそこに人が「楽しい」「心地よい」と感じられる別世界を実現するか。

それは、今時わざわざ改めて考えたり感じ入ったりすることのない、当たり前の産業になってしまったコンピューターゲームという娯楽文化が、もっとみずみずしい気概で追求しつづけていてよいはずの本質でもあります。

これから語るのは、そうした本質を、首都圏大企業からの「下請け」でありながら、否、だからこそ愚直に見直しつづけることのできた地方都市・熊本の中堅開発会社をめぐる、様々な切り口からのドキュメントです。

最初の切り口は、オリジナル・タイトル創作者としてのアルファ・システムの作品たちが、限られた条件の中でいかに既存のゲームの文脈に取り組み、新鮮な体験性を提供してきたか。そしてそれに魅せられたファンたちが、ゲーム体験をどのように受け止めたのかを概観し、その意味を探ります。

さらに、アルファとそのファンたちは、ネットの片隅で、いくつかのゲームの背景物語や関連読みもの企画をめぐり、商業サービスとも同人趣味の延長ともつかない一風変わった設定論議を展開しはじめました。次なる切り口は、「七つの世界」と呼ばれるこのフィクション・シリーズの大百科です。ゲームの虚構と私たちの現実との橋渡しとして、気宇壮大な法螺話の体系を読み解きます。

最後の切り口は、アルファの人々の実際の姿と、彼らが拠をかまえる熊本の土地性、および駆け抜けてきた時代性のドラマ。ローカルな一開発会社でありながら、グローバルな情報技術が人々の生活文化を塗り替えてゆく最先端の現場でサバイバルを果たしてきた彼らの背中には、「虚構の時代の現実」を生きてきた私たち自身のこれまでとこれからを検証し、浮き彫りにする何かが刻みこまれていることでしょう。

もちろん、それぞれの記事は内容・体裁ともに独立していますので、個別の需要に合わせたファンブックや設定資料として抜き読み可能です。が、頭から通読したときに、多面的ながら有機的に繋がった新たなアルファ像を発見できる構成を心がけました。

すでにアルファやその作品のファンである人、同時代文化としてのゲームの現状や制作に関心のある人、熊本の地元の方、あるいは何かの間違いで特に縁なく本書を手に取った方。

すべての人に贈ります。

サーガを、始めましょう。

Alfa System SAGA

第1部

アルファ・システムのゲーム世界



Part. 1 Games



家庭用テレビゲームは、八〇年代のファミコンブーム以来、質・量ともに大きく発展を遂げ、国内外に巨大な市場を築いています。今やゲームは素朴な子供向けの玩具であるばかりでなく、若者や大人に向けた複雑なエンターテインメントのジャンルとしても、多様なソフトを生み出すようになりました。八八年創立のアルファ・システムは、主にPCエンジンというゲーム機に既存の人気タイトルを移植する受注開発会社として出発しながら、九〇年代中盤のプレイステーション参入前後からは独創的なオリジナル作品を発表しはじめ、目の肥えた高年齢層ゲームファンの人気を確立してきたメーカーです。そんな彼らの作品たちの軌跡を、まずは眺めていきましょう。

ガンパレード・マーチ

「究極の自由度」を実現した学園――戦争シミュレーション

本作でアルファ・システムの名を知ったファンも多い、文字通りの代表作。学園物であり、戦争物であり、ロボット物であるなど実に多彩な側面をもつ。何度でもプレイできる奥深さと、プレイした人の数だけ楽しみ方がある、今までになかったゲーム。

文責：池上隆之

もうひとつのパラレル世紀末 AIたちと体感する戦時下の世界

『ガンパレード・マーチ』（以下『ガンパレ』）の舞台は、一九九九年、世紀末。熊本の尚敬高校。

ということは、ボクらの住むこの現実世界と同じ？　いや、何やら微妙に違う。その歴史の境目は、第二次世界大戦の終わり方。『ガンパレ』の世界では日本の敗北ではなく、謎の敵である幻獣の登場で大戦がうやむやに終わっているのだ。以来、人類は協力して幻獣と戦い続けることとなった。だが、五〇年以上も戦いが続く中、いまや人類はユーラシア大陸からも撤退、日本でも戦場は九州に移って本土決戦状態。つまり戦局は絶望的、末期的な状態なのだ。

そんな中、政府の決定で十四～十七歳の若者を召集して学兵部隊が作られる。目的は壊滅的ダメージを受けた自衛軍本隊を立て直すまでの時間稼ぎ。いわば、捨て石だ。

そんな部隊のひとつが、ゲームの舞台となる五一二一小隊だ。プレイヤーはごくふつうの少年、速水厚志として戦車学校に入学。それは同時に、学兵として五一二一小隊に配属されるということも意味する。与えられた時間は三月四日から、最大で五月十日までの二ヶ月足らず。戦争という極限状態を背景に、戦争そのものに全力で励むことも、ひとりの学生として青春を謳歌することも選べる……そんなハードさと、とんでもない自由度をあわせもったゲーム。

それが『ガンパレ』なのだ。

隣り合わせの「日常」と「戦場」

プレイヤーは小隊の学兵として、授業や訓練、整備活動にはげむ。特に、最初はチュートリアルを兼ねているので、遅刻しないように登校し、授業をまじめに受ける必要がある。そうやって周囲の評価を集め、自分の「発言力」の数値を高めていくのだ。

しかし、放課後になると学生としての役目は終わり。今度は兵士として訓練に励んだり、自分がパイロットを務める人型戦車



DATA

機種：プレイステーション
ジャンル：学園戦略シミュレーション
発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日：2000.9.28

兵器・士魂号(しこんごう)を整備してパラメーターを上げなければならない。さらに、貯めた「発言力」を消費して、皆にいろいろなことを「提案」できる。親交を温めたり、技能を教えてもらったり、一緒に仕事したり、恋をしたり友情を深めたり……。学校の中や本物そっくりに描かれた熊本の街中を文字通り駆け回りながら、そんな「戦時下の日常」を楽しむ。まずはそれが、このゲームの基本的な遊び方となるだろう。

こう書くと、「そういうシナリオのゲームなのか」と思われるかもしれない。だが『ガンパレ』に明確なシナリオはない。大枠のストーリーはあり、共通のイベントが用意されているが、それがいつ、どのように発生するかは、ほとんど予測不能なのだ。

また、プレイヤーキャラクター（PC）と特定のキャラクター、ないしは他のキャラクター同士の人間関係が関わってきたりもする。たとえば「争奪戦」。二股をかけていた相手が鉢合わせをしたため、どちらかを選べと迫られる修羅場が発生。ところが、そのどちらともプレイヤーとしては親しくしていた覚えがない？

これは二十五人いるメインキャラクターたちがＡＩ（人工知能）によって自律的に行動しているからだ。このＡＩ、各キャラクターが本物のプレイヤーに操作されているようにみえるほど見事で、そのため特定のキャラクターが勝手にPCに入れあげるなんて事態も起こりうる。ある意味では本物の人間関係に近く、テーブルトークRPGやネットゲームのような感覚だ。

ここまでが、「日常」を味わう「学園モード」の話。対して、「非日常」を実現するのが「戦闘モード」。

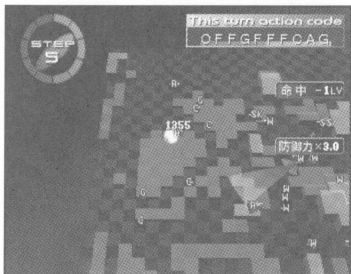
その相手は幻獣。ヤツらはこちらの事情にお構いなく忽然と現れ、それを迎え撃つべく五一二一小隊にも出撃命令が下る。

いざ戦闘となると舞台は一変、ターン制のシミュレーションゲーム風の画面になる。ここでもＡＩが活かされ、初期設定ではPCは士魂号三番機のパイロットだが、他のユニットは、各キャラクターたちが勝手に動かすのだ。これは、ウォーシミュレーションによくある、全能の司令官の視点で全ての手駒を好きに動かせる「将棋タイプ」とはだいぶ味わいが違う。あくまで一兵卒でしかない自分が、仲間たちと一緒に、まさに戦場に放り出されるような、等身大の体験だ。

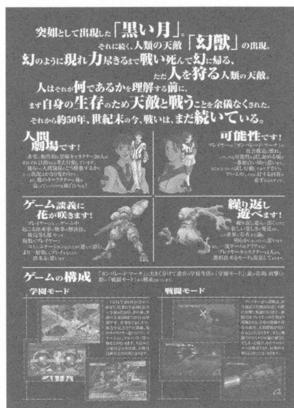
さらに戦場での活躍が、日常や大きな戦局をも左右する。勝てば日頃の「発言力」が上がり、熊本全体の戦局も人類側有利になって幻獣も出にくくなる。が、戦果が上がらないと戦局は不利になり、生活物資の配給さえ滞る。そんなシビアな現実が、ゲームならではの方法で表現されているのだ。



⬆「発言力」を消費して他キャラへの「提案」を繰り返す、学園モード。さりげない日常的なやりとりの一つ一つが、ドラマ展開に微妙な影響を与える。



⬆戦術を駆使して幻獣軍と戦う、戦闘モード。これまで仲間と培った「人間関係」や変化したパラメーターが、戦いの場にも大きく影響を与えてしまう。



➡『ガンパレ』の製作は難航をきわめ、やっと発売されたときにはゲーム界の話題はすでにＰＳ２に移っていた。そのせいもあり、当初は事実上宣伝費ゼロだったという。このＡ４版のポスターは、そんな中で作られた、数少ない宣伝用の素材のひとつだ。表面はカラーでも紹介しているので、ここではゲームの内容を紹介したその裏面を掲載した。もし持っていれば、ちょっとしたコレクターズアイテムと言えるほどの貴重品かもしれない？

「もうひとつの現実」をめぐる「世界の謎」というゲーム

「日常」の行いが「戦闘」の結果に影響を与え、「戦闘」の結果が「日常」を縛る。それは自分一人でこなす作業や訓練にすら当てはまる。ましてほかのキャラクターがいるシチュエーションではなおさらだ。このままならないところが、背景にある複雑な「社会」を実感させる。『ガンパレ』という端末を通じ、プレイヤーはまるで「もうひとつの現実」にアクセスするような感覚を与えられた。これこそが『ガンパレ』を、一過性のヒットを越えて支持させる原動力となったのは間違いない。

そんな「もうひとつの現実」へのアクセス感をさらに別の形で高めたのが、ストーリーに秘められた「世界の謎」だ。

幻獣はなぜ人類を襲うのか？　幻獣と同時期に突然現れた「黒い月」とは何か？

そうした、ゲーム内で明確に答えられることのない謎が、特定のキャラクターたちの語る断片的な情報でほのめかされる。

「そんなの、どんなゲームにもあるのでは？」と思うかもしれない。しかしそこには、アルファならではの仕掛けが用意されていた。謎をほのめかす彼らは、どうも「他の世界」から来ている存在から「介入」されているらしいのだ。つまり、『ガンパレ』世界や我々の現実世界を含めた複数の異世界が入り組み、互いに干渉している並行世界の姿が見え隠れする。

この「もうひとつの現実」という謎に気づいたプレイヤーたちは、ゲームの枠を飛び越えたメタゲームを繰り広げだした。舞台となったのはアルファ公式サイトの掲示板。ゲーム体験を持ち寄り、類推し「何が本当だったのか？」を解釈しようと、賛否両論の熱い討論を交わす。その盛り上がりは、『機動戦士ガンダム』や『新世紀エヴァンゲリオン』などが起こした、社会現象的なムーブメントの姿にもよく似ている。

そしてこの「もうひとつの現実」をめぐるゲームは、いまもなお続いているのだ。

Fan's Sight

Reiko Hikawa

『ガンパレード・マーチ』を勧めたいわけ

by ひかわ玲子

ともかく、よく出来てるなあ、という印象。思わず、友人からの絡みで頼まれている、某専門学校の特別授業でも、「ファンタジーで戦記ものを書きたいなら、一応、やってみると良いです。戦略の基礎である二十パーセント理論もとてもわかりやすく描かれている。どうして戦術においては、撤退戦・掃討戦がもっとも大切なのかがわかるし、指揮官にとって一番大切なのは、撤退すべき時なのか進軍すべき時なのかを判断する、ということだ、ということもとてもよくわかる作りになってます」と話してしまったぐらい。

しかも、素晴らしいのは、このゲームの最終目的が「勝つ」ことではないこと。

戦争シミュレーションにもかかわらず、部隊からひとりの戦死者も出さずに問題を解決することこそがもっとも優れたエンディングである、とされているところだ。

もっとも、今、まだわたしはそのエンディングまで辿り着いていないのだけれど。

「戦争」とはやってしまうことがもっとも下策である、という最低の戦略なのだ、ということまで描いているゲームというのは、なかなか珍しい。勝っても負けても、本当の意味での勝者はなかなかいない……それが戦争というものなのだ、ということ。死んだ兵士は、勝った側の兵士であっても、負けた側の兵士であっても、戦争に殺されるのだ。そして、息子を大切に育てた母親のもとには、その兵士は永遠に戻ってこない。その死に関わる恨みと憎しみは、勝った側にも負けた側にも残り、永遠に消えることはない。戦争ごっこと、戦争とは違う。それは、ゲームでも、たぶん、アニメでも、なかなか描くことはできない。いくらテーマソングで「アニメじゃないっ」と絶叫したって、そこに描かれている戦争はやっぱり絵空事の戦争であって、リアルな戦争とは違う。そのジレンマを越えようという試みが、このゲームにはある。それがどこまでゲームをプレイする人に届くかはわからないけれど。

でも、届けばいいな、と思いつつ、このゲームを人に勧めていたりする。

まあ相性が良くなると、猫とふたりきりになっても、猫相手に「Hな雰囲気」になってしまうのはちょっとばかし問題だけれど、そうしたナンパゲームの部分も、なかなか楽しめる。

けれど、最初にアリアンに出会って、このゲームの意図に気が付いた時には、かなり感動的だったなあ。その時には、すでに一回、プレイが終わって、滝川くんの最期にも立ち会っていたので、とても複雑な気持ちになった。滝川以外は、戦死エピソードを見ていないのだけれども。

これはどのくらい制作者の意図を反映したものなのだろうか。

いろいろと考えさせられる。こんなに考えさせられるゲーム、というのは、確かに珍しい。しかも、それでいて楽しめるゲームというのは。

わたしには子供がいないけれど、子供がいたら、是非、このゲームはやるように勧めただろう。戦争がどういうものか少しでも知って欲しいから。

初出：仲村明子編『あっこしゃんのためのガンパレ布教本』（二〇〇〇年）

Profile

ひかわ玲子

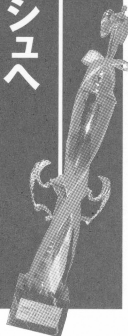
小説家。『バセット英雄伝エルヴァーズ』（富士見ファンタジア文庫）でデビュー。以後、『三剣物語』（大陸書房）、『グラフトンの三つの流星』（角川スニーカー文庫）等の作品を上梓。近刊に『水晶の娘セリセラ（上）』（講談社ホワイトハート文庫）。

「ガンパレ現象」の諸相1

「宣伝費ゼロ」から怒濤の受賞ラッシュへ

〜ネット・口コミ・メディア・販売店が盛り上げた驚異の草の根ヒット〜

文責：中川大地



『ガンパレード・マーチ』（以下『ガンパレ』）の、何が特別だったのか。それは、作品内容もさることながら、近年の家庭用テレビゲームソフトとしては奇跡とも思えるほどに特異な過程でヒットを果たしたことだ。

　一九八〇年代のファミコン・ブーム以来、家庭用ゲーム機はめざましい技術進歩を重ね、映画や音楽と並ぶ一大娯楽ジャンルとしての地位を築いてすでに久しい。しかし、昨今の市場にはある種の閉塞感が漂っていた。あまりに多くのタイトルが溢れたことによるマンネリ感や、インターネットや携帯電話の登場に押されての、人々のゲーム離れ。そこに九〇年代からの長期不況が追い打ちをかけ一部の有名作の続編が定期的にメガヒットを飛ばすほかは、ほとんどの新規タイトルが著しく低い売り上げしか記録できない状況が続いていた。

　そんな状況に、ささやかながら風穴を開けたのが『ガンパレ』だった。ほとんど事前の販売告知がなく、凡百の低予算ゲームとともに大作の狭間に埋もれて忘れ去られてもおかしくなかった本タイトルが、いかにブレイクし、冷えかけたゲームファンたちの心に火を灯したか。

　本稿ではその過程を、さまざまなメディアの動きを通じて追ってみたい。

1 発売前夜

［〜2000年9月］

　二〇〇〇年のゲーム・シーンといえば、三月にはプレイステーション2が発売され、つづく七月、八月に『ファイナルファンタジーⅨ』（『FFⅨ』）『ドラゴンクエストⅦ』（『DQⅦ』）の二大RPGシリーズが競演するなど、華々しいトピックがゲーム専門誌や経済報道を賑わせる一方、新型ハードと定番大作で市場の冷えこみをどうにか取り繕おうとする巨大企業頼みの業界事情が、詳しいゲームファンたちの目にはかえって寒々しく映っていた折。

　そうした空気の下、『ガンパレ』発売前の目立った露出としては、ゲーム攻略雑誌の発売予定リスト的なものを除くと、七月七日の朝日新聞熊本版でアルファ・システムへの取材コラムが「経済ラウンジ」欄に掲載されたことが確認できる。記事では熊本を舞台にした秋の新作として『ガンパレ』について触れられ、ソフトの過当競争に際して常に新しい面白さを追求してゆく地元企業アルファの姿勢が記されている。

　しかしながら開発が難航し、費用も予想外に膨れ上がった『ガンパレ』には、広告宣伝費が一切つかなかった。CMも流れなければ宣伝効果の高い専門誌に広告が載ることもなく、作り手側が仕掛けたせいぜいの露出はソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）のプロデューサー・永野英太郎が手弁当に作成した数千枚の販促チラシとメーカーの公式ウェブサイトのみ。

　だから、『ガンパレ』ブームの最初の種火は、過去の作品ですでにアルファ・システムを評価していたコアなゲームファンや

地元人など、アルファという企業・ブランドをもともと良く認知していた人々の手に、まずは託されていたといえるだろう。

2 『ガンパレ』発売と販売店の反応

［2000年9月28日〜10月中旬］

九月二十八日。ファンたちには忘れることのできない記念日となった、本タイトルの発売日。マニアックなゲームファンをはじめとするオタクの聖地、東京の「趣都」秋葉原では、あるゲーム小売店の店長が異変を感じとっていた。

『『ガンパレ』の当日入荷は正直なとこ十本のみでした。……が、当日お昼頃に気づいた時には品切れしており、その他の同レベル入荷のタイトルに比べ、異様に足が速いので気になりだしました』

のちに店内に『ガンパレ』特設コーナーを設け、二〇〇三年現在に至るまでいまだ販売プッシュを続けているソフマップ秋葉原11号店（当時）の丸山店長が、発売当時の様子を振り返る同人誌（後述）のインタビューに語った弁である。同誌のレポートによれば、在庫を手に入れられなかった客は秋葉原中の店を歩き回って問い合わせを重ねた。それが自然と小売店への宣伝効果をもたらしたという。

十月中旬には、秋葉原以外でも新宿のヨドバシカメラやTSUTAYAといった品揃えが豊富な大規模店でも初回入荷が相次いで売り切れ、SCEが出荷した初回プレスが底を尽きはじめる。こうした品薄感がさらに話題を集め、口コミでゲームファンたちの間の期待を高めていったのが、「ガンパレ現象」の最初期の光景だった。



ソフマップ11号店（当時）内の『ガンパレ』特設コーナー
メーカーの公式宣材が無いので、手作りのポップやきむらじゅんこ氏の色紙が飾られていた。

3 ネット伝道者たちが灯した種火

［2000年10月〜11月］

秋葉原や大阪の日本橋をはじめとする店頭での展開と呼応するように、インターネットのウェブサイト上でも、ひそかにムーブメントが胎動していた。

その最初期における旗振り役のひとりが、『リンダキューブ』『俺の屍を越えてゆけ』などの作品でアルファとタッグを組み続けてきたゲームデザイナー桝田省治である。彼は、マーズ（桝田運営の制作会社）のウェブサイトのBBSに十月四日の時点で「ガンパレ、とりあえず買っておけ！」と推薦の書き込みをしたのをはじめ、開発者の芝村裕吏を通じてアルファの公式BBSに自分のプレイスタイルを披露したりして話題を提供するなど、サイトのヒット数アップに貢献し、ファン筆頭として盟友たちの新作を大いに援護した。

パソコン通信時代からのネット・コミュニティの老舗で、作家や業界関係者の参加が多いことで知られるニフティのゲーム関係の諸フォーラム会議室での火のつき方も早かった。特に女性向け恋愛ゲームの話題が中心のレディースゲームフォーラムでは、十月二日に最初の推薦発言が登場して以来、『ガンパレ』世界の擬似人間関係の楽しさを報告しあうコメントが延々と続いた。またゲームマシンフォーラムでは、十月中旬以降、入手困難になったソフトを探し求める情報交換が盛んに行われていた。

こうして、自分たちの感性に合ったゲームを自力で発見することに長けたベテランゲーマーたちの「布教」の成果は、発展したインターネット・ウェブ環境下でまたたく間に増殖する。アルファの公式サイトでは「総合BBS」「ファン交流BBS」、少

し遅れて「世界設定BBS」など、目的別に複数の掲示板を設け、非常にきめ細かな対応でネット来訪者たちをもてなした。とりわけファンの心をつかんだのが開発責任者「矢上総一郎」名義の常軌を逸するほどにマメな接客応対で、その甲斐あって十月中には初めて一日一〇〇件を越える書き込み客を得る。

十一月に重版されたソフトが出回る頃には、「知ってる人は知っている、最新のマイナーメジャーヒット」としての体裁を、早くも整えはじめていたのだった。

4 『電撃』ひとり勝ちの攻略誌情勢
［2000年10月〜12月中旬］

ふつう、家庭用ゲームソフトの販売において、発売前後におけるゲーム攻略雑誌での取り扱いの量は死活問題だ。しかし『ガンパレ』に関して、まとまった特集ページを掲載したのは、隔週発行の『電撃プレイステーション』二〇〇〇年一五六号と『ハイパープレイステーション』十一月号のみ。ショップへの入荷本数に大きな影響を与える「権威」とされる『ファミ通』十月六日号のクロスレビューでは、三十一ポイントの高得点を獲得し「シルバー殿堂」入りを果たしたものの、それ以降の誌面では特に話題にされず、一般ゲームファンの注目を喚起するほどの商業メディア露出は皆無に近かった。

こうした中、『電撃』ただ一誌が、競合他誌とはまったく異なる誌面方針を打ち出した。編集スタッフのことごとくがいち早く『ガンパレ』の魅力に取り憑かれた同誌では、このゲームのイラストで表紙を飾った一五七号の第二回記事以降、毎号さまざまな特集記事を掲載しつづけ、強力な『ガンパレ』キャンペーンを張ったのだ。メーカーサイドの広告宣伝力に応じた「大本営発表」になりがちな攻略誌では、きわめて異例の事態である。以来、一六九号の最終回に至るまで、同誌の攻略連載は実に二ヶ月にもわたった。

まさに『電撃』のアンバランスなまでの扱いこそ、ネットや口コミでこのゲームの価値を見出した草の根のゲームファンたちの目線と足取りを共有し、売り上げ促進とファン・ムーブメントの急激な盛り上がりに重要な役割を果たしえた唯一のマスメディア展開だったといえる。こうして「『ガンパレ』ムーブメントの育て親」として勢いに乗った同誌は、年内のうちにゲームの攻略情報&設定資料集積ムック『電撃ガンパレード・マーチ』の企画を打ち立て、ウェブサイトで大々的に制作を宣言したのであった。

5 「ムーブメント」としての自覚と認知
［2001年1月〜3月］

十一月から年末にかけ、ソフトが行き渡るようになると、人によってまったく異なるプレイ体験を生じさせるそのゲーム性は、おびただしい数のプレイ日記やキャラクターたちとの交友録をネットの海に溢れ出させた。「文化」としてはすっかり死に体かと思われていた家庭用ゲームの土俵から、何やら能動的に参加できそうな「祭」が生まれ出たことを、とにかく祝福し、紹介し、もっともっと煽りたい。そんな熱気が渦巻いていた時期だった。

公式サイトの各掲示板の書き込み数もコンスタントに一日一〇〇件を越し、日によっては二〇〇件にも近づくようになる。特に「世界設定BBS」では十二月四日以降、『ガンパレ』ムーブメントを良くも悪くも日本の娯楽現象史（?）に記銘させるに値するある奇妙な「事件」が展開するのだが、その顛末については第2部で詳述・考察し

よう。

さて、『ガンパレ』のメディアでの扱いはもっぱら攻略を任としない周辺ジャンル誌のゲームレビューや批評誌に移行する。

そのもっとも初期のものが、十月二十三日にSF情報専門の商業ウェブマガジン『SFオンライン』四四号に掲載された海法紀光のレビューであり、十一月末発行の耽美系文芸雑誌『小説JUNE』二〇〇一年一月号に掲載された、仲村明子の「よこしまゲームレビュー」である。いずれも古くからファンジン（同人誌）文化やパソコン通信の土壌が確立していたゲームの先行ジャンルの場で、ネットの口コミに接した筆者が同じコミュニティを構成する相手に、「いまネットで評判になってるコレ、知ってる?」と身近なブームを紹介するかたちで書かれているのが特徴的だ。

続いて十二月三日発売の『ゲーム批評』二〇〇一年一月号では、三名の評者によるクロスレビューが掲載される。ここでは『ガンパレ』の盛り上がりを、メーカー主導の「つくられたムーブメント」に飽いたゲームファンたちが久々に見出した「自前のムーブメント」としてとらえており、「この作品を埋もれさせてはならない」というコアなゲームファンとしての使命感に高揚する様子がうかがえる。

また、十二月末には、ゲーム情報ウェブマガジン『gM WIRE』でも「二〇〇〇年大いに語られた一方、その魅力がとってもわかりにくい」異色作として『ガンパレ』の徹底特集が組まれ、やはり三名によるクロスレビューや、発売時点での直感でソフト販売の現場で本作をプッシュした新宿TSUTAYA店員へのインタビューが掲載されている。ここでは、すでに「熱狂的ムーブメント」としてある状況そのものを眺めようという俯瞰視点が採られているのが目につく。

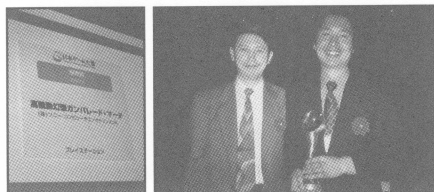
かくいう筆者らも、十二月二十六日、このマイナーメジャーな「現象」の着地点をささやかでも志あるものにしたいと願い、熊本のアルファ・システムを訪ねていた。『電撃』以外では初となる開発者インタビューが実現した二〇世紀最後の年末は、『ガンパレ』ムーブメント第一幕のまさにクライマックスだった。

6 さまざま授位授賞 ［2001年1月〜3月］

二〇〇一年が明けると、『ガンパレ』をめぐるメディア状況は徐々に質の異なるものに変わりはじめた。

まず、年末進行の私たちの取材は、二月三日発売の『ゲーム批評』二〇〇一年三月号掲載のルポルタージュ「『ガンパレード・マーチ』に「自由」はあったのか」として日の目を見る。ゲームそのものを離れて初めて制作者自身の人物性に迫った矢本広執筆の同記事は、それまでのファン・コミュニティ内での作品紹介や盛り上がりの伝聞という位置から、本作の社会的な評価へと、メディア報道が移りかわってゆく先鞭をつけた。

この流れを決定づけたのが、コンピューターゲームの業界団体CESAが主催する第五回日本ゲーム大賞への本作のノミネートである。その第一報は二月八日、大手新聞社系・IT情報誌系の各社ウェブニュース等によって伝えられた。同列のノミネート作品に『DQⅦ』『FFⅨ』『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』という大御所級の続編や、セガ・ドリ



第5回CESAゲーム大賞授賞式にて
左：アルファ・システム佐々木哲哉社長
右：SCEプロデューサー永野英太郎氏

ームキャストの有終の美を飾る日本初のネットワークRPG『ファンタシースター・オンライン』(『PSO』)といった一般への浸透度の高いメジャータイトルが並ぶ中、アンバランスなくらいの快挙である。社会にゲーム文化全体の活きの良さを演出してみせるデモンストレーションとしての性格を持つ賞の候補に、かなりマニアックな層にだけ支持された本作のような敷居の高い作品が挙がったことの意味は、大きく受け止めてよいだろう。

ノミネートを受け、二月中に毎日新聞社のウェブサイト『毎日インタラクティブ』では、主にアルファのゲーム開発理念に焦点を当てた芝村裕吏のインタビューが写真付きで公開され、大きな反響を呼んだ。

季刊の高年齢層向けゲーム雑誌が『ガンパレ』を取りあげたのは、ようやく三月に入ってからである。新創刊のゲームカルチャー雑誌『CONTINUE』〇号では、「二〇〇〇年ゲームオブザイヤー」の特集枠で、『ガンパレ』を三位に選出する。

一方、下旬発売の発掘系ゲーム専門誌『ナイスゲームズ』六号は、『ガンパレ』を「二〇〇〇年下半期のベストゲーム」と位置づけ、改めて未プレイ層に向けてのストレートな紹介特集を組んだ。特集内の「元ゲーム雑誌編集者」によるコラムでは、『ガンパレ』のヒットを予測・牽引できなかった「ゲームマスコミの敗北」が唱えられているのが興味深い。

さらに二十六日、『ガンパレ』に着目した最初期のメディアのひとつ『SFオンライン』が、第三回SFオンライン賞のゲーム部門大賞を本作に与える。

こうした各小メディアでの授位授賞を露払いとし、二十九日には東京国際フォーラムで日本ゲーム大賞授与式が開催される。大賞には『PSO』が選ばれ、『ガンパレ』は他のノミネート作とともに優秀賞を正式に受賞した。多くのファンたちはこの結果を順当として受け止め、喜んだ。

内輪の手弁当ヒットの域を抜け、徐々に社会的・業界的評価を確かにしてきた「ガンパレ現象」第二幕は、ひとつのピークに達していた。

7 複雑化するファン心理と「囲いこみ」

［2001年4月～8月］

『ガンパレ』受容シーンの第三幕は、「祭り」の済んだファンたちの内省といったところだろうか。熱狂的ヒットの多くが往々にしてそうであるように、やはりこのゲームのファン心理やシーンの雰囲気は、なかなか一筋縄ではいかないものだった。

とりわけ『ガンパレ』はプレイで得られる体験の幅が極端に広いため、単独タイトルとしては異例なほど、タイプの異なるファン層が同居するという特徴があった。そのため、自分の『ガンパレ』への思い入れと矛盾した嗜好をもつ他者が視界に入りやすく、そのことを互いに不快に感じ合ったり、そうした存在を許すゲームデザイン自体(特に気に入らない裏設定)や開発者の姿勢を不満とする向きが少なくなかった。こうしたネガティブな感情は「2ちゃんねる」のような匿名掲示板がポピュラーになっているネット状況においては容易に糾合・噴出し、『ガンパレ』が熱狂的にヒットしていく裏では、開発者や公式サイトなどで目立つ他のファンへの批判や罵倒ややっかみもまた、日を追うごとに無視できないほど大きくなっていたのである。

このように複雑化したシーンの空気をもろに刺激したのが、予定を遅れ四月になってようやく刊行された攻略情報&設定資料集『電撃ガンパレード・マーチ』だ。ブームの初期に勢いこんで刊行企画が喧伝され

たものの、蓋を開けてみれば通信販売のみの提供だった。殺到する抗議に対し、『電撃』編集部は制作側の台所事情を釈明する文言をウェブ上に公表するが、要はオープンな流通経路で新規のファンを獲得するリスクを回避しつつ、出来上がった市場にこもる守勢の判断である。「ガンパレ現象」の「外」へのベクトルを牽引者みずからが閉ざしてしまったのは間違いない。その意味では『電撃』もやはり「ゲームマスコミの敗北」を逃れられてはいなかったのだ。

　また、ファン心理の複雑化を前提に、商業ライターの手による二冊の対照的な評論集が、いずれも同人ベースで刊行されたことにも触れておこう。

　先に出されたのが、四月初出の『すべてのゲームバカに贈るガンパレ読本』である。これは筆者と矢本広らの既出記事と書き下ろし作品評などからなる前年末の熊本取材の総決算。基本的にはムーブメントを渦中から祝福しつつ、わだかまりを適切な距離感で相対化するための視野と知恵を身につけ、受け手が『ガンパレ』体験を実人生の糧にできるレートを少しでも上げようという意図で、私たちはこれを編んだ。

　他方は八月初出の、九人のオタク系ライターの論考集『ガンパレ本。ここにいる私の現在の為に』。前出のソフマップ店長のインタビューの載った同人誌である。先行作品と比較してのゲームシステム評、ヒット推移のレポートなど、基本的には価値中立的で有用な内容が多いが、基調となる編集方針には、期待を裏切った開発者への恨み節や騒動を疎むトーンで貫かれている点が特徴的だ。当時のシーンをめぐる難儀な雰囲気を映しだす精神分析的な事例のひとつとして、興味深い証言となっている。

8 さらなる受賞と「定番」化へ

［2001年7月〜11月］

　しかし以後も『ガンパレ』人気はなかなかしぶとく浸透し、初期のファンたちが忘れた頃に思わぬ場で評価を受けたりした。

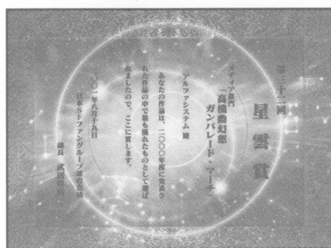
　高発行部数を誇る若者向け総合ライフスタイル誌『週刊SPA!』七月二十五日号では、特集記事「ハマること必至の口コミヒットゲームはこれだ!」において、『ガンパレ』が「二〇〇〇年下半期口コミ大賞」と認定される。

　次いで、八月十八・十九日に幕張メッセで開催された第四〇回日本SF大会においては、第三十二回星雲賞（メディア部門）を受賞。戦後の翻訳大衆向け表現としてはマンガに並ぶ伝統を持ち、最初期の「原おたく」たちが手弁当で権威を築いてきたSFファンダムの国内最高賞をテレビゲームが獲得したのは初めてのことである。

　さらに十一月三日、架空戦記のファン大会として初めて開催されたIFCON―1においても、小説以外の自由部門賞である五十六賞が与えられ、発売後一年以上を経てなお、家庭用ゲームらしからぬ畑違いっぷりをダメ押しした。

　「外」へのベクトルをもった突発的なうねりとしての「ガンパレ現象」は、だいたい以上のようなところでひとまず収束する。以降『ガンパレ』は、同人誌コミュニケーションや派生グッズの「定番」題材として定着し、安定した島宇宙ジャンル内での商展開へと移行してゆく。

（文中敬称略）



第32回星雲賞（メディア部門）賞状
古くからのＳＦ者でもある芝村氏としては、純粋に作品性のみによる評価を受けられたので、ゲーム大賞より嬉しかったとのこと。

「ガンパレ現象」の諸相2

「同人」と「商業」の狭間で

～錯綜するファン同人誌・関連グッズたちの市場展開～

文責：是空とおる（構成：中川大地）



商業誌で同人誌を語る。すでに微妙な内容です。

ここでいう同人誌とは、好きなアニメやゲームなどのキャラクターやストーリーを流用し、ファンが自分なりの絵柄や解釈でマンガや小説を描いた自費出版物のこと。

一応、個人の趣味の範囲のファン活動として認知されているが、版元の許諾のない、本気で突きつめると著作権や肖像権に抵触しかねないアングラな活動でもある。

とはいえ同人誌は作品人気のバロメーターであり、ファンの根底を支える部分である。『ガンパレ』もまた、同人誌という文化と切り離せない関係にあり、その存在ゆえに人気の後押しがされたのは明白だ。

ここでは、アルファ・システムやSCEという版権元を離れた同人誌や二次著作物の展開を、同人・商業の両面の立場を持つ筆者から見つめ、独自の立場で分析してみようかと思う。

1 『ガンパレ』との出会いと同人誌

［2000年9月28日］

すでに何度も誌面に登場している、『ガンパレ』の発売日。前告知・宣伝費ゼロという環境で、筆者は幸運にも発売直後にこのソフトにめぐり合っていた。実は筆者の部下に偶然アルファ作品のファンがいて、私の金で勝手に購入してきたのである…。

この部下の経費使い込み事件がなければ、まず私は『ガンパレ』と出会っていなかった。そして、『ガンパレ』とは「偶然」に守られた幸せなゲームであると感じ始める第一歩であった。

同人誌の題材としてのゲームに大切なのは、主にキャラクターとシナリオである。

その点、このソフトは秀逸だった。きむらじゅんこ氏のスッキリとしたデザインでは、個々のキャラのカテゴリーはしっかりと分け整えられ、多くの絵描きが自身の絵柄で執筆しても大枠でそのキャラに当てはまるという「キャラの記号化」の重要な条件をクリアしていた。

そして、プレイヤーが理想のゲーム展開を満喫できる自由度の高いシステムとシナリオ。特に「Hな雰囲気」などの感情表示システムや、随所に散らされた「世界の謎」は、「ゲームで語られない裏事情」を想像（妄想）する楽しみをプレイヤーに与えることにも成功していた。

つまり、ゲーム内容全般に、同人受けする内容がしっかり備わっていたのだ。

2 「コミックマーケット59」開催

［2000年12月29・30日］

コミックマーケット（コミケ）は、今や日本のマンガ市場を語る上では欠かせない参加者数一〇～二〇万人の日本最大の同人誌即売会であり、例年夏と冬に開催されている。まだ発売三ヵ月の、前宣伝もロクになかったソフトの同人誌発行数は、万という参加サークル数を誇る天下のコミケの中、多くて五〇に満たなかっただろう。

が、コミケでは、会場の外周際に俗に「大手」とか「壁」と呼ばれる人気サークルを配置していて、数千人単位での客が押し寄せる場所

がある。商業誌を彩る最前線の人気作家たちが「今はこのアニメやゲームが好き」というプライベートな趣味を全力で押し出す「壁」サークルの数々は、一種のムーブメントの最前線であり、仕掛け人となることも多々ある。当時の『ガンパレ』は、まさにそうした大手が多く参加した異色のタイトルだったのだ。

また、アルファの公式ウェブサイトには『俺の屍を越えてゆけ』当時より同人誌の登録コーナーがあり、『ガンパレ』のページにも同様のミニコーナーがあった。

こうした要因により、ファンたちは迷わず『ガンパレ』の同人誌の購入に走ることができたのである。

このイベントで『ガンパレ』同人誌を頒布していた筆者は偶然にも、さなづらひろゆき氏と出会う。ちょうどさなづら氏が商業誌デビュー作品として、『電撃大王』誌での『ガンパレ』オフィシャルコミックの連載を用意しているということで、すぐに意気投合した。この出会いが、後のアルファ初訪問へと続くことになる。

3 『電撃大王』3月号にて『ガンパレ』コミック連載開始
［2001年2月中旬］

大手たちがこぞって絶賛する人気タイトルのコミック化。デビュー待ちの新人だったさなづら氏にかかるプレッシャーは並大抵のものではなかった。偶然にも、やはりメディアワークスから『ガンパレ』アンソロジーの編集を依頼されていた筆者は、そんなさなづら氏と一大決心をし、アルファを訪問することにした。制作者たちと直接話すことでより明確なイメージを得、ゲームに対する思いを具現化しようと考えたのだ。

こうして熊本を訪ねた熱意を、アルファの皆さんは快く迎えてくれた。筆者とさなづら氏はその度量に感服し、それぞれのフィールドにて、アルファの思いの代弁者としての業務に励むことになるのである。

4 『電撃ガンパレード・マーチ』発売
［2001年3月下旬］

正確には四月に入ってから予約者の手元に届いた「いわくつきの本」である。

内容に関しての細かい評価は避けるが、裏設定関係の肯定派と否定派が分かれたことは間違いなく、『ガンパレ』同人誌業界に一つの風が吹いた事件であった。要は急速に『ガンパレ』にハマってゆく作家もいれば、疲れてしまった者もいて、ある種の「ふるい」がかけられたのだ。

この「ふるい」の影響は、一年ほどをかけてじわじわと進行していくのである。

5 初のオンリー同人誌即売会の開催
［2001年4月15日］

さて、コミック連載や攻略＆設定資料集が出揃い、「日本ゲーム大賞」で「優秀賞」も受賞した時期、大阪市立浪速区民センターにて記念すべき最初のオンリー同人誌即売会「Ｇｕｎ・Ｐａｒａｄｅ・Ｍａｎｉａｃ」が開催される。オンリー同人誌即売会とは、その主題作品の同人誌のみの販売を目的とした即売会である。もちろん会場費等の経費がかかるので、それなりの参加者数がなければ成立しない。つまり、同人誌業界にとって、オンリー即売会は題材作品の人気バロメーターのひとつなのである。



初の『ガンパレ』オンリー同人誌即売会「Gun・Parade・Maniac」パンフレット用に描き下ろされた、きむらじゅんこ氏のイラスト。アルファ・システムにとっても記念すべき出来事だったのだろう。

以後、毎月全国のどこかで最低一回は『ガンパレ』オンリー同人誌即売会が開催され、二〇〇二年六月までの十四ヶ月間、連続記録が続いてゆくことになる。背景には、『ガンパレ』のゲーム自体がやっと全国的に流通され入手が容易になったことによる一般ファンの増加、大手から大手に口コミで広がり数々の著名作家が良質な同人誌を多く頒布したことなどが考えられる。

6 初のコミックアンソロジー『電撃ガンパレード・マーチ THE COMIC』発売

［2001年5月26日］

前述した通り、このアンソロジーの編集は筆者が行った。版元に与えられた課題は明白で、まず「どの出版社よりも早く発売すること」および「連載中のさなづら氏のコミックスの援護となる売上げを達すること」が至上命題だった。

競合他社の動向として、六月にエニックス、七月にムービックでもアンソロジー発売が決定していたので、スケジュールを遅らせることは許されず、二月には制作を始動していた。

さらに筆者自身の達成目標として、「ゲームをプレイしたことがある作家を集める」「著名作家のほか、実力がある作家を開拓・発掘する」「ギャグとシリアスの内容を均衡させる」「一時は執筆NGの出たアルファの描き下ろしを取る」などを目指して努力した。

最終的にはほぼ全員が『ガンパレ』同人誌を発行している大勢の作家たちの協力を得、筆者も他の作家さんの原稿待ち時間にファミレスでペン入れやトーン貼りまでしながら執筆した（笑うトコです）。なんとか前述のすべての条件をクリアし、完成にこぎつけたのだ。

無事販売部数も伸び、当初一巻完結だったさなづら氏の連載も三巻構成になるところまで話が進んだ。さなづら氏や掲載誌の『電撃大王』の足を引っ張ることなく業務を完遂できたことは、今でもささやかながら筆者の誇りでもある。

7 ドラマCD『夢散幻想（1）』発売

［2001年7月6日］

初アンソロジー発売から一ヶ月ほど後、ムービックよりドラマCDシリーズの第一弾が発売された。『ガンパレ』開発当時は新人・無名であったために低コストで録音された声優陣も、二〇〇一年ではすでにトップクラスの声優陣。コスト、スケジュールブッキング的にも実現不可能と思われていたが、念願のゲーム音声フルキャストのまま、なおかつ売り文句として「幻のシナリオ収録」ということでの発売である。ファンの期待も高く、ムービックの『ガンパレ』への情熱が伝わってくる。

だが、「幻のシナリオ」とは、アルファ自身がエンターテインメント性に欠けるとして『ガンパレ』本編への採用を見送った「没シナリオ」のことである。これをめぐり、前述した設定資料集と同じように、CD肯定派と否定派が発生したのである。

『ガンパレ』というゲームの物語が、プレイヤー毎に展開の違うマルチなものであるのに対し、ドラマCDは一つの物語を描いた一本線のものだ。その描写を容認できる人間とできない人間がいたのである。

二〇〇一年は、こうした関連グッズ展開によって『ガンパレ』ファンが「ふるい」にかけられる事態が多く発生していた。

8 『ガンパレ』同人誌黄金期

［2001年8月～12月］

発売から一年が経過しようという頃、『ガンパレ』同人誌業界は最高潮を迎える。それまでは『ガンパレ』の同人誌自体が品薄

で、需要に対して常に供給が少なかったのだが、八月に開催されたコミックマーケット60から十二月の同61の間に筆者の蔵書だけでも三〇〇冊は越えた。

今にして思えば、この時期が『ガンパレ』同人誌業界の需要と供給が均衡していた黄金期だったのだろう。

一方、ドラマCDや各社競作のコミックアンソロジーが矢継ぎ早に出され、バッチやテレカを始めとし、制服やらソックスハンター御用達の靴下までがグッズとして登場する。さなづら氏のコミックス一巻も十一月に、筆者がイラストプロデュースしたトレーディングカードゲームも十二月に発売され、『ガンパレ』の二次著作物の商業展開も最高潮に盛り上がっていた。



『ガンパレ』トレーディングカードゲーム（ティーアイ東京）のリーフレット。カードイラストに同人出身作家も数多くフィーチャーされている。

9 過剰供給の行方

［2002年］

二〇〇一年後半に続き、二〇〇二年上半期にも各種アンソロジー・CD・グッズ展開が多発。必然的に『ガンパレ』同人作家も増え、完全に供給が需要を上回るようになった。描き手が多いゆえ読者も選択肢が増えすぎ、お気に入りのキャラやカップリングのものしか手にとらなくなってきたのだ。発売から二周年目でもあり、残念ながら過熱した人気も落ち着き、オンリー即売会連続開催記録も六月でストップする。

連続開催最後のオンリー即売会は、奇しくも熊本市で開催された「熊本城攻防戦」で、「聖地」開催として全国から参加者が集結して有終の美を飾ることになった。（あくまで筆者調べであるので抜けがあったらごめんなさい）

下半期の商業展開としては、開発に時間のかかる造型・フィギュア系が発売され、年末には待望のアニメ化も発表される。

しかしこの時期になると、あらゆる『ガンパレ』グッズが入手しやすくなっていくと同時に、前述した各種「ふるい」の効果がボディブローのように効いてきて、設定資料集やドラマCDの否定派が本格的にファン活動から離れていった感がある。

いろいろな検証、分析が出来るとは思うが、結果としてはこの時期、『ガンパレ』同人誌ムーブメントは一つの終焉を迎えたのではないかと感じている。

10 そして。

［2003年〜］

『ガンパレ』の展開で惜しまれるのは、商業ベースのサポートが少なすぎたことではないだろうか。あくまで結果論で恐縮だが、本来は書店に並べてゲームの宣伝にもなるべき攻略&設定資料集は通販のみのために事実上ファン以外は入手しない本となり、CD関係ももともとヘビーユーザー限定の商品だった感がある。『ガンパレ』は人気が口コミで急速に成長していったタイトルだけに、商業ベースの援護がもっと適切であれば違った未来もあったであろう。

『ガンパレ』の同人誌市場も残念ながら現在は沈静化を見せている。

が、二〇〇三年二月、『ガンパレ』はアニメ化を果たした。これはさらに『ガンパレ』のファンを「ふるい」にかける行為になるのかもしれない。しかし新しい『ガンパレ』の形として、アニメファンの参入も期待できる。それにより、また多くの魅力的な『ガンパレ』同人誌に出会えることを、筆者は期待している。

「ガンパレ現象」の諸相3

もうひとつの「ガンパレ現象」

～ドキュメント『新たなる行軍歌』～

文責　中川大地



二〇〇二年八月、東京お台場のコミケ会場のとあるブースでは、奇妙な物品が配布されていた。何やら黒いラベルの小さなペットボトルに入ったミネラルウォーター。何気なく受け取った通行人は適当にそれを飲み干し、容器を屑籠に放る。

しばらくして、別のコミケ客が血相を変えてやってきて、屑籠をあさり空の容器を見つけだす。そのラベルには、こんなロゴが刻まれていた。

「GPM　全軍突撃！　ガンパレード！」

一般のファンたちが、初めて『ガンパレ』のテレビアニメ化を知ったのは、たとえばそのようにしてであった。

1 『ガンパレ』を継ぐ者の苦しみ

ディーライツ(アニメ『爆転シュート　ベイブレード』シリーズなどのプロデュース会社)の小田雄一が『ガンパレ』と出会ったのは、口コミ熱狂最高潮の二〇〇〇年末、あるネットミーティングでの評判を受けてのこと。「そんなに面白いのか？」と疑いながら入手して一ヶ月間、完璧にハマりきってしまったという。

小田「こういう作品なら、深夜枠でアニメファン、ゲームファンをひっくるめたマニア系の方々に観てもらう素材として面白いと思ったんです。社内の編成会議にかけて、二月くらいにSCEさんに話を持っていきました。当初はSCEさんも『え、アニメ化してくれるんですか？』というスタンスだったんですが(笑)、幸い飛び込みのタイミングがいちばん早かったので、プロジェクトを立ち上げることができたんです」

立ち上がりの時期と経緯は、まさにファンの目線にちかい「ガンパレ現象」の光景そのものだ。だが、それこそプレイする人の数だけある多岐にわたるストーリー、キャラクター、世界観を、どう取捨選択して料理するか。小田とともに企画を担当した古瀬和也によれば、短い話数に収めるための制作前の練りこみは、他の企画と比べて異例の時間をかけた大難産になったという。

古瀬「結果として制作陣から上がってきたのは、キャラの個性や戦闘描写を中心に『ガンパレ』らしさの最大公約数を絞りながら、設定やストーリーの面では大胆に原作を変えた、新しい切り口での『ガンパレ』の提案でした。正直プロジェクトにとってもリスキーで、監修・シリーズ構成の高山文彦さん、監督の桜美かつしさんたちにとっても、ハードルの高い挑戦だと思いました。しかし、今思えば制作陣には最初から〝勝利への青写真〟があったんだなと。ただ、リスキーではあってもやはり電波に乗せて不特定多数の方に観ていただく以上、『ガンパレ』を知らない人への間口を広げられるのがアドバンテージですから」

2 「現象」を模倣する露出戦略

それは、どうにも内向きがちだった関連商品展開のベクトルが、ふたたび「外」に向かおうとする機運でもあった。

番組の最初のメディア告知は、『ニュータイプ』二〇〇二年八月号に載せた、「黒い月」の絵

柄に番組の公式サイトのURLが書かれただけの一ページ広告だった。

古瀬「アニメの広告としては異例なんですが、『GPM』『黒い月』というキーワードだけを散らばせてユーザー自ら情報収集してもらい、外に発信してもらえたらと考えてました。あえて情報が正確に伝わる必要もないと思ってたんです。それより、盛り上がりが一段落していたところに、もう一度ユーザーの方に振り向いてもらえるよう、インパクトで勝負しようと。広告原稿を入稿する際に黒の占める割合が多すぎてNGになるかとドキドキしました」

　さらにそのサイトには、謎かけのように、次の制作発表イベントの告知が隠されていたりした。こうして、本稿冒頭の夏コミの風景にたどりつくのである。このように、「謎」情報の渦巻く口コミヒットだった『ガンパレ』のありさまを自己模倣するかのような露出方法により、テレビアニメであることさえ定かにならず、ある者はゲームの続編と、ある者はOVAだという曖昧な憶測が広がった。「アニメまでイタイ謎ヲタかよ！」と拒否反応を示す者もあった。

　その後、いよいよ情報のベールは取られ、登場人物やメカニックのデザインが公開されるが、ゲームと異なる役柄や設定に多くのファンが不安や戸惑いを隠さなかった。そうした空気のもと、初めて動く映像が披露されたのは年末の冬コミであった。

古瀬「非常に印象的だったのは、歩いている方が『ガンパレ』という言葉に足を止めて、じっと観はじめるんです。するとおもむろに携帯電話を取りだして、映像を観ながら誰かに電話するんですよ。で、それを聞くともなしに聞いていると、『思ったよりイイよ』と。一体何と思われていたんだろうと(笑)。でも、そうやって何人もの方々がお友達に良かったと伝えてくださるのは、心から嬉しかったです」

3 そして放映へ

　かくして二〇〇三年一月から全十二話で、アニメ『ガンパレード・マーチ　新たなる行軍歌』は、テレビ神奈川・テレビ埼玉・千葉テレビ・MBS毎日放送、そして熊本放送の五局を皮切りに放映された(遅れてRKB毎日放送・中部日本放送・キッズステーションも決定)。東京キー局での放送はならず、ローカル局からだけスタートするという展開もまた、『ガンパレ』らしい。ただ、かつては地方でゲームを入手するのが大変だったが、今度は逆に東京のファンが飢餓感を煽られる格好だ。



制作発表イベント等で配布されたテレビアニメ版『ガンパレ』のパンフレット。2003年5月23日よりDVDも発売されている。

　なお、アルファ・システムのお膝元である熊本放送では、熊本が舞台となるご当地アニメとして、なんと『新たなる行軍歌』を自局予算で編成したのだという。

古瀬「テレビはお金が第一の超ビジネスの世界ですから、放送局さんが他所の番組を買うというのは最後の手段なんですよ。すごい熱意だと思いました。これが資金の潤沢な東京のキー局であれば他愛のない話なんでしょうが」

　思えば、開発中のゲーム『ガンパレ』を最初に報じたのも、全国新聞の熊本支局だった。開発者の手を離れ、さまざまな曲折を経て多くのファンたちの熱意に支えられた『ガンパレ』は、より間口の広い装いを得て、地元に錦を飾ったわけだ。

　そんな出来過ぎなくらいのオチをもって、しぶとく続いた「ガンパレ現象」をたどるレポートは締まってしまうのである。

(文中敬称略)

幻世虚構
精霊機導弾
「七つの世界」シリーズを始動させた異色の3Dガンシューティング

『ホーンドアウル』に続くアルファ二作目のガンシューティング。このジャンルのゲームでは珍しい、ファンタジー的な世界観が異彩を放っていた。コンボシステムやトレードオフシステムなど、ゲームシステムの面でも数々の新しい試みが加えられている。

文責：澤村信



DATA

機種：プレイステーション
ジャンル：ガンシューティング
発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日：1997.12.11

従来のガンシューティングの文脈を否定した作品

ガンシューティングは非常に制約が多いゲームジャンルだ。ガンコンという単純なポインティングデバイスひとつきりのユーザーインターフェイスで、いかに他のゲームとの差異を出していくか。『幻世虚構 精霊機導弾』（以下『精霊機導弾』）は、そんなテーマに対する華麗な回答だった。

　まず何より、ゲームのメインの目標をクリアではなく点稼ぎ、つまりハイスコアの追求という部分に置いたことに注目したい。その中核を成すのがコンボシステムだ。ゲーム中に登場する敵には、破壊したときの点数が設定されているが、連続して敵に攻撃を当てたり、破壊したりしていると、×2、×3という具合に、基本得点にかかる倍率が増えていくのだ。この倍率は最大×10に達し、高得点を目指すには見逃すわけにはいかない。ただし、一度でも敵の攻撃を受けたり、弾を外したりすると倍率は×1に戻ってしまう。

　このシステムにより、一度クリアしたステージ、特に序盤のステージを何度プレイしても、ダレることがほとんどない。点稼ぎのための上達加減を、倍率という形でプレイヤーに見やすくすることによって、常に向上心と緊張感を煽っているわけだ。ステージクリア時に、点数に応じてもらえる「精霊伯爵」や「精霊王」などといった称号も、プレイヤーの励みになっていた。

　また、もうひとつの重要な要素、トレードオフシステムも忘れてはいけない。プレイヤーはステージクリア時に、そのステージで得た一時的なスコアを、得点と経験値に自由に割り振ることができるのだ。経験値が一定以上貯まればレベルアップし、攻撃力が増えてその後の戦いが楽になる。しかしその分得点は減り、ハイスコアの追求という目的からは遠ざかることになる。このシステムからも、クリアはあくまで通過点であり、その後にはまだ点稼ぎという果てしない戦いが待っているのだ、という思想を読み取ることができる。

『精霊機導弾』は、プレイヤーの「もっと上達したい、このゲームを極めたい」というモチベーションを維持するのがうまい作品だった。プレイするたびに自分の腕が少しずつ上達するのを、とてもわかりやすく見せてくれるのだ。

それまでのガンシューティングゲームは、ひたすら撃って破壊するだけ、というものがほとんどだった。それに対し『精霊機導弾』は、前述のコンボシステムや、場面に応じて威力と性格の異なる三つの弾を使い分けるというシステムからもわかるように、一発一発の重要性を非常に高く設定している。ガンシューティングを愛するプレイヤーなら、絶対に極めたくなるシステムだ。

「七つの世界」の一角を成すファンタジー的世界観

ここまでずっとシステムのことばかり書いてきたが、無論『精霊機導弾』の魅力はそれだけではない。しかし、設定や世界観が二義的なものだったことは事実だ。

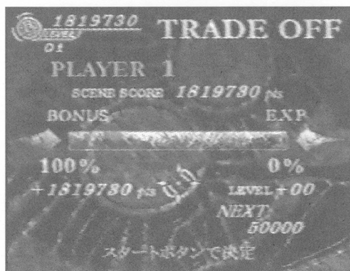
企画者の須田直樹（すだなおき）によると、ガンシューティングとファンタジーという珍しい組み合わせも「意外性を狙った」というところからスタートしており、「どのみちガンシューを遊ぶ人はストーリーを気にしなかろう」という正しい（？）認識のもと、スタッフの趣味に走ったバックストーリーが生まれたようだ。

バックストーリーは壮大かつ、あえて曖昧に描かれており、最終的にすべてを理解したプレイヤーは少なかったはずだ。しかし、美しい3Dグラフィックで描かれる統一された世界観や、ステージ間に挿入されるムービー、そして悲愴感に満ちた音楽が、壮大な悲劇を感じさせ、多くのプレイヤーの心を惹きつけたことは間違いない。全体像が見えないまま、それでも感情移入させられてしまうという、強力なパワーを持った世界設定だったのである。

そしてそのパワーが「七つの世界」を生み、成長させていったわけだ。アルファの歴史上、重要なタイトルのひとつと言える。



⬆前作『ホーンドアウル』が３Ｄへの挑戦だったのに対し、『精霊機導弾』では本格的な３Ｄ化が実現され、大迫力の戦闘シーンが次々と展開された。



⬆ステージごとのスコアを経験値と得点に割り振るトレードオフシステムにより、ゲームの敷居を下げると同時に、奥行きを深くすることに成功している。

式神の城シリーズ

アルファ・システム初のアーケード進出作 奥の深いキャラクターシューティング

アルファ・システムのアーケード初進出作は、使役者が式神などを用いつつ敵を粉砕していく縦スクロールシューティングゲーム。コンシューマーでは最初にXboxで発売され、『式神の城』をプレイするためにハードも購入したというファンも多い人気作だ。

文責：キーオ林

式神の城(アーケード・Xbox・PS2)
式神の城EX(Windows®)
式神の城EVOLUTION(Xbox)



DATA

『式神の城』
機種:アーケード・PS2/ジャンル:シューティング/発売元:タイトー/発売日:2001.9.13・2002.6.27
『式神の城(Xbox版)』・『式神の城EX』・『式神の城EVOLUTION』
機種:Xbox・Windows(R)・Xbox/発売元:キッズステーション/発売日:2002.3.14・2002.8.8・2002.12.19

シューティングゲームの停滞とその理由

いきなり私見であるが、数あるゲームのジャンルの中でも、シューティングゲーム(STG)は停滞しているジャンルという印象がある。中には『斑鳩　IKARUGA』(トレジャー)のような変わったシステムを採用して成功しているものもあるが、大抵のSTGはショットやボムの変化に終始している。グラフィック等の技術が進化し、いかに画面が派手になろうが、「自機に向かってくる弾を避けつつ、幾多の敵を破壊していく」という、その基本は変わりようがない。というか、その要素を外したら、それはもはやSTGとは異なるものになってしまう。

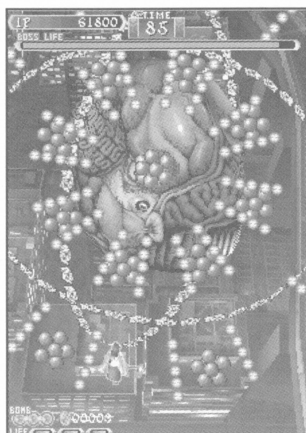
もちろん、だからといってSTGというジャンル自体を否定したいのではない。STGを好んでプレイするファンは少なからずいるし、そうした人々の多くは、かなり熱中して特定のSTGをやり込んでいる。これはまだまだSTGが必要とされているということだ。しかし、熱中度の高いファンの期待に応えようとするとSTGは、いきおい難易度も高くなる。要するにSTGはハマりこめばすごく楽しいが、その域に到達するまでが大変なのである。画面いっぱいに広がった敵の弾幕は、紙一重でそれをかわすことのできる熟練者にとっては興奮モノだが、同時に「一見さんお断り」のオーラを確実に発しているのである。

初心者にも熟練者にも対応した間口の広さ

『式神の城』はアルファ・システム初のアーケードゲームであり、後にXbox、プレイステーション2、そしてPCへと移植されている。

『式神の城』の功績は、間口の狭いSTGというジャンルを、STGファン以外にも注目させ、はまり込ませたという点にある。この作品をよくよく見れば、そのための工夫に満ちていることに気づくだろう。

まず最初に、STGにキャラクター性



↑『ガンパレ』に続き、物語の背景には「七つの世界」が。敵もメカよりもおどろおどろしいものが圧倒的に多い。


↑プレイヤーキャラのひとり、ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン。このキャラを選ぶと難度が高くなるが、世界の謎に迫るシナリオを堪能できる。

を持ち込んでいることに注目したい。こうした試みは『式神の城』が初めて採ったという訳ではないが、自機をメカではなく敢えて人物として「メカ燃え」ではなく「キャラ萌え」を狙ったり、ことの発端が連続猟奇殺人事件というSTGらしくない風変わりな物語だったりしていることが、相乗効果を上げているのだ。そうしたゲームを、既にキャラゲームとしても高い人気を呼んだ『ガンパレード・マーチ』のアルファ・システムが作ったと知れば、STGファンならずともプレイしてみたい欲求に駆られるはず。まずは「STGは興味がないからプレイしない」という「食わず嫌い」のファンを振り向かせたことが大きい。

更には、そうしたSTG初心者でも、ゲームにのめり込むようにし向ける工夫がなされている。各キャラには通常攻撃・式神攻撃・特殊攻撃の三種の攻撃方法が用意されている。特徴的なのは式神攻撃で、これはボタンを押しっぱなしにすることによって各キャラの式神が発動し、敵を粉砕していくというものだが、美人の食人鬼や雷球などといった風にバラエティーに富んでおり、攻撃の仕方も各式神によってかなり異なる。この式神攻撃が存在する事により、通常弾でリスクを犯さず進めるという普通のSTGらしいプレイと、式神で敵を破壊すると出てくるコインを稼ぐというやりこみ的なプレイのどちらにも対応できる間口の広さが生まれたのだ。加えて、プレイヤーが敵や敵の攻撃に近づくことによってスコアやコインの量に倍率がかかり、最高倍率時には威力が強いハイテンション攻撃が発射できるようになるというテンション・ボーナス・システム（T・B・S）もSTGの魅力である「弾避け」を更に熱くさせている。

『俺の屍を越えてゆけ』や『暴れん坊プリンセス』ではRPGというゲームジャンルを徹底的に解体したアルファ・システムだが、『式神の城』ではSTGの基本を外さずに昇華させる形を取っている。それがSTG初心者でも熟練者でも熱中できる間口の広さと奥深さを生み出しているのだ。

Fan's Sight

式神の箱がやってきた!!

Tsubamemaru Watarisora
by渡空燕丸

式神の箱とは!?
ゲイツさんちの黒い箱。ウチでは現在式神専用機なアレ。
式神の城がXboxで出るって聞いてさーーぁ
Xbox本体持ってないし買う気もないのにソフトは発売日に買っちゃったぁ♡
これって愛だよねーー えっ?
どかっ
きゃ
なにすん…
ふ〜〜
Xbox版式神の城はなXboxとほぼ同時に発売されたんだ
つ・ま・り! 式神の城を発売日に買ったよーな人間の中に"Xbox持ってたから買いました♡"なんてヤツはそもそも基本的に存在しねえんだよ
持ってたんじゃねえよ…
買ったんだ! 式神のために!
他にタイトルも※1ロクに揃ってない※2クソ高い上に※3バカでかい箱を! DVD再生キットなんざついてこなかったさ
落ちつきなよ…
※1当時 ※2当時 ※3今も
でもって式神発売直前にXboxで再生したロムに傷が!とか!?
傷がつくのは仕様だから気にすんな♡なんてなM●社のクソな対応…
※当時
そしてXbox版発売から一月としないうちにPS2への移植が発表され
うっ
間もなくXbox本体の大幅な値下げが発表され
……
う うう
その後出されたEVO版に至っては――
もうやめてくれ!! 誰だ!!
あ。
この時点で見限って! 思いとどまっていれば良かったものを…
あえて! そこを式神のために!
ふだんSTGなんてやったこともないのにキャラ目当てに手を出したガンパレオタクが相応の報いを受けたものと思うことにしました…
下手で恥ずかしくてゲーセン行きたくなくて…
その言い方だとすでにXboxの3台も買えそうな額をゲーセンでつっこんだ上で購入したオレの立場がないぞ…

渡空燕丸

Profile

『ガンパレ』から入ったアルファゲームファン。『ガンパレード・マーチ 4コママンガ劇場』（スクウェア・エニックス）他、『ガンパレ』&『式神』コミックアンソロジーに執筆参加。個人サイト内にてガンパレ4コマを公開中。

http://hb5.seikyou.ne.jp/home/tubakura/main.htm

そんなわけでッ!!

魅力的なキャラクターと世界設定に惹かれ

生まれて初めてSTGというものに触れてみたり

勢いでXboxまで買ってみたとゆー方もいらっしゃるのではないかと思うのですが

……

てゅーかわしがな。

ぶかっ

ちゅーか

ふだんSTGをやらない人間を取り込むことでインカム増やそうというハラでのキャラクターと設定なんだから

巫女さんだよ?

私みたいなキャラから入ったSTG初心者なファンの存在はあって当然なんだよ

いなかったら大失敗じゃねえかよ

下手なりに楽しんでんだよう。

いてもいいって言え

その勢いにまかせて前ページのXbox恨み節繰り広げる人間の存在もなー

式神やりたきゃゲーセンに行きゃあいいのにさ!

なにも本体まで買わなくたってさぁ!

…それは「キーコンフィグ機能をつけて欲しかった」という声に対して「じゃあどういうキー配置なら満足だったの?」と返すのと同程度にズレてんぞ♡

おうちで金さんと遊びたかったんだー!

PC買い換えてWin版やるよりXbox買う方が安かったんだーー!!

負け組消費者とか言うなー!!

インカム貢献してねえじゃんそれ

ごめん

なぬ。

式神の城の不満と言えば協力プレイだとステージデモがなくなってしまうところ

そこでシナリオライター殺しとかんでどこで殺すか!

キャラゲーなめるなぁ!!

どう どう

そんなファンの声に応えてか式神2では用意されてるそうで楽しみ♡

それって金さんのゲーム中の全セリフ見ようと思ったらどのくらいの金と時間と友達が必要なんだろ…

ココが難題

冷静に考えると嬉しいけどきっついよなー キャラ好きには

式神の城II

絶妙なゲームバランスがさらに進化 満を持してのオリジナル続編解禁

『式神の城』同様、式神攻撃等で敵を倒していく縦ＳＴＧ。当然ながら、様々な面で前作からパワーアップ。前作と同じくアーケードゲームとしてスタートし、ゲームキューブ版・ＰＳ2版と、各コンシューマー機への移植が続くヒット・シリーズとなっている。

文責：キーオ林



DATA

機種:アーケード・GC・PS２・DC
ジャンル:シューティング
発売元:タイトー／キッズステーション
発売日:2003.4.22・2003.10.24・2004.1.29・2004.3.25

シリーズ物という、新たなステージ

『式神の城II』（以下『式神II』）は、アルファ・システムのオリジナル作品としては、初の続編タイトルとなる。アルファの独特の作風ならば、続編を出せば売り上げが見込めた作品が他にもあるであろうが、これまでは「地盤がしっかりしないうちに続編頼りの商売をすると、小さな成功にとらわれて大失敗する可能性が高い」という声が社内で強く、禁じ手とされていたとのことだ。だが、『ガンパレード・マーチ』『式神の城』でメーカーとしての地力がついたと判断し、初めて積極的に打ち出した続編タイトルがこの作品なのである。

続編作成の方針自体は、前作のロケテスト段階での好評を見たタイトーがかなり早いタイミングで決めていた。前作の頃から公式ウェブ上の「外伝」として『式神II』への次回予告的ストーリーがあらかじめ公開されていたのもそういった理由で、かなり戦略的な続編展開だったと言えるだろう。本作のストーリー自体にも玖珂光太郎(くがこうたろう)の許嫁「月子(つきこ)」の存在など、さらなる続きへの〝引き〟が残されている。これは、次回作も期待ができるということである。

『式神』シリーズは、コンテンツ著作権をパブリッシャー（販売元）のタイトーやキッズステーションではなく、ディベロッパーのアルファ・システム自体が持っている。つまり、関連商品などの展開で、これまで以上に主導権を握れるようになったシリーズなのだ。そのため、『式神II』のサウンドトラックは、アルファがネット通販を中心とした自前の販路でリリースしている。このように、本作はアルファにとって、ゲームの内容以外の部分でも新しい展開を見せている作品だ。

続編タイトルとしての正統な進化

前述の通り、ゲーム外の部分で今までのアルファにない展開を見せている『式神II』だが、ゲーム自体は続編タイトルとし

て、正統な進化を見せている。
本作は前作以上に、STGの初心者からコアなプレイヤーまでが幅広く楽しめるよう作られている。前作では一種類のみで段階パワーアップ式だった式神攻撃が、「壱式」と「弐式」の二パターンになり、そしてフルパワー固定になった。「壱式」と「弐式」ではそれぞれ使いこなしの難易度が異なり、結果、それがプレイのバリエーションを拡げ、コアプレイヤーの挑戦意識をかき立てているが、一方で最初からフルパワーで攻撃できることによって、初心者でも派手な攻撃のカタルシスからあぶれないようになっている。
グラフィックもエンジンにセガのNAOMI基板を採用したことによって表現力が増し、美しくなった。また、キャラのボイスでも前作ではアマチュア劇団員が声を当てていたのだが、今作ではドラマCDも担当したプロ声優によるものとなっている。そして、各キャラのステージ間台詞がフルボイスになったことに加え、二人プレイ時にはすべてのキャラ組み合わせでの異なったメッセージが表示されるようにもなった。
シナリオ的にも変化がある。前回は伝奇ホラーもののパターンにのっとり、敵役がおどろおどろしい和風悪霊だったが、今回は「七つの世界」中から集まった太古の「光の軍勢」の末裔で、ファンタジー風のイケメン集団。新プレイヤーキャラにも、『ガンパレ』から世界移動してきたニーギや、これまでのアルファ作品では「影の敵役組織」として断片的なキーワードによってのみ語られ、表だっては物語に登場しなかったセプテントリオンのメンバーとしてロジャーが堂々と登場している。つまり以前はマニアックなプレイヤー向けの裏設定探求の中でしか展開されなかった「七つの世界」「世界の謎」の要素を、正面きったキャラクター・ストーリーのコンテンツとして、かつてなく堂々と打ち出しているのだ。
『式神』シリーズは、これからまだまだ新しい展開が期待できる。アルファ・システムのゲームに新たな楽しみが加わったことを素直に喜びたい。





⬅⬇『ガンパレ』から華麗に登場した新キャラ、ニーギ・ゴージャスブルー。新井木より垢抜けた印象。使用式神はグレーター招き猫。





⬇セプテントリオンながら、「一心不乱の友情のために」戦うロジャー・サスケ。前作の「山さん」を演じていたらしい。式神は暗黒舞踏ワガメちゃん。

リンダキューブシリーズ

リンダキューブ(PCエンジン)
リンダキューブ アゲイン(PS)
リンダキューブ完全版(SS)

桝田省治ブランドの金字塔 モンスターコレクティブ&マルチシナリオRPG

滅亡へのカウントダウンが進む星で、動物捕獲に奔走する一組の男女。独創的な数々のシステムと、残酷描写をふんだんに盛り込んだシナリオが話題を呼んだ。王道RPGに対するアンチテーゼが全編に溢れる、自由度・個性ともに最高峰の怪作RPG。

文責：中嶋竜

世界は滅亡しちゃいます これは決定事項です

ＰＣエンジンが晩期を迎えようとしていた頃に、説明に困るＲＰＧ『リンダキューブ』（以下『リンダ』）が発売された。

その頃のＲＰＧといえば、見下ろし型視点、フィールドでエンカウント、経験値で成長、世界を破滅へ導く魔王（あるいはその類）との闘い…というのが王道であった。現在でも程度の差はあれ、その状況はあまり変わらない。それが安定かマンネリかはともかく、ＲＰＧのお約束をことごとく反故にした『リンダ』の異彩は、ＰＣエンジンユーザーたちに衝撃（あるいは「これでＲＰＧが成り立つのか?」という不安）を与えたのだった。

舞台はＡＭＤ（アフター・マザーズ・デス）一九九一年の植民惑星ネオケニア。八年後に隕石の衝突で滅亡を約束されたこの地で、主人公・ケンはレンジャー隊の一員として働いていた。そこにある日、空から巨大な箱船とモノリスのごとき石盤が到来。これは未知の知的生命体「アナビス」がもたらしたもので、彼曰く「一組の男女と動物たちを箱船に乗せ、他の星へ逃がせ」とのこと。この荒唐無稽な「箱船計画」に志願した（させられた）ケンは、恋人のリンダとともに、隕石到来までの八年間を動物狩りに従事させられることとなる。

さて、ここで注意したいのが、まず隕石は必ず降ってくるということ。悪の魔王を倒したら消滅するとか、みんなの愛と勇気で軌道が変わるとか、そんな素敵なご都合は存在しない。プレイヤーが惑星消滅の危機に対してできることといったら、ヨダレ垂らした汚いクリーチャーめいた動物たちを、ただひたすら捕獲することのみ。世界を救いたいとおっしゃる誇り高き一部の英雄志願者のご要望は、この際宇宙の深淵にでも捨てちゃってくださいませ。

パーティーを強化して動物を粉砕 …すると回収不可能です

さて、己の無力さを充分に噛み締めたの



DATA

『リンダキューブ』
機種：PCエンジンSUPER CD-ROM²／ジャンル：RPG／発売元：NEC HE／発売日：1995.10.13
『リンダキューブ・アゲイン』
機種：PS／発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント／発売日：1995.9.25
『リンダキューブ完全版』
機種：SS／発売元：アスキー／発売日：1995.6.18

ならば、気を取り直して動物集めを始めよう。このゲームの動物は、フィールド上にシンボルとして存在し、接触することで戦闘に突入する。マップを移動して、動物を探していこう。ただし、多くの種族は出現場所や季節が決められているため、それに合わせて捕獲計画を立てる必要がある。

動物の捕獲は、戦闘で相手のHPを0前後まで減らせば可能となる。捕獲した動物は、ゲーム目的である箱船への登録の他に、換金したり、食料や装備品に加工して戦力を強化するなど、その用途は多彩だ。

はじめの内は、ただ敵を倒すことを目的としておけば問題ない。ただし注意すべきは、獲物との大きなレベル差。獲物が強すぎれば当然のことながら危険だが、むしろ面倒なのは自分が強すぎる場合。相手のHPを大幅に上回るダメージを与えた場合、獲物はその衝撃で「弾け飛ぶ」のである。その場合捕獲はおろか、取引や加工にも使えず、経験値さえもらえない。オーバーキルなど厳禁。サバイバルの最中でも、女性に接するかのごとき優しさが必要なのだ。

よってパーティーが強化された頃に未登録の低レベル動物を発見した場合など、むしろ強化したパラメータが逆に仇となる。下手すると、買ったばかりの低レベルの猟犬を主力に据え、ケンとリンダはひたすら回復役に徹するという「お犬様プレイ」を強いられるハメに陥るのだ。

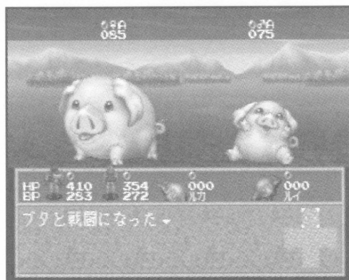
黄昏へと向かう星に残るのは暴力ヒロインとサイコ野郎…のみ

様々な難関を越え、動物を登録した喜びはひとしおのはず。さあ、さらなる動物を求め冒険を続けよう…とならないのが『リンダ』の一筋縄ではいかないところ。動物狩りの横で、これまた王道とは程遠い殺伐としたシナリオが随時進行していくのだ。

ゲーム開始時、プレイヤーはA～Cの三つのシナリオを選択することができる（シナリオCクリア後、Dシナリオが出現）。詳しい内容はゲームで体験してもらいたいが、サイコなケンの双児がリンダを誘拐したり、リンダが血まみれで記憶喪失になっ



⬆ゲームの要所要所には、ムービーデモが挿入されている。アニメのクオリティはかなり高い。
（画面は『リンダキューブアゲイン』）



⬆戦闘では、前後左右の4方向へ敵が展開。背後からの攻撃は、思わぬ大ダメージを受けることに…。
（画面は『リンダキューブアゲイン』）

たり、リンダの家族が目前で殺戮されたり、腕を切断されたり…と、「こういうシナリオってアリなの?」と思わせる狂気の事件が満載で、質、量ともに、サイコホラー好きの諸兄の期待を裏切らない充実ぶりだ。

　登場人物も、グラマーな身体と「メシをうまそうに喰う」のが数少ない長所とされるヒロイン・リンダをはじめ、幼少以来の死体漁りで人格にケチのついたケンの弟・ネク、意思疎通面で難易度の高い不思議少女・サチコ、腹部に別れた奥さん飼育中の多重人格者・ヒュームなど、アングラ人物博覧会といった様相を呈している。

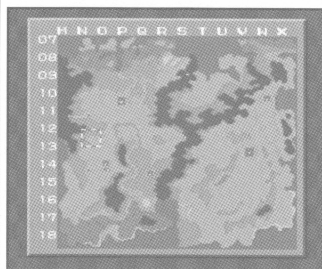
　中でもリンダの鮮烈なキャラクターは、日本中の「強い女好き」の方々（いわゆる「萌え」と別属性の、ニキータ、ララ・クロフト、シドニー・フォックスなどを偏愛する人たち）のハートを掴み、「俺もコブラツイストかけられてぇ〜」と、あまり健全ではない夢想を抱かせたことだろう。

ファンの支持に後押しされPS、SSへの移植が実現

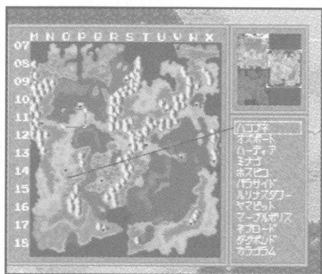
　最初に発売されたPCエンジン版は、8ビット機衰退期ということもあり惨敗に終わった。しかしユーザーたちは『リンダ』の独創的なシステムを絶賛。この声に後押しされ、ついに移植が決定した。かくして発売されたPS版『リンダキューブアゲイン』、SS版『リンダキューブ完全版』は、ムービー演出に流される32ビット機世代に、ゲームの面白さはシステムにあると教えてくれたのであった。ちなみに『アゲイン』は、残酷表現を示唆する「三角シール」を貼られた、記念すべき最初の一枚でもある。

　今もなお熱心なファンを持つ『リンダ』。その面白さの本質は、既存のシステムに満足しない、クリエイターたちのアイディアの積み重ねにある。それはハードの性能に頼ったムービーなどでは出せない、決して風化しない面白さだ。演出過剰のゲームが横行する現在だからこそ、ぜひこの「地に足のついた」面白さを味わってもらいたい。前時代的なグラフィックの奥に、遊びを作り出す職人たちの熱意が感じられるはずだ。

◎アルファ・システムのゲーム世界



⬆ネオケニアの全体マップ画面。ＰＣエンジン版のものながらも、グラフィックは綺麗。（画面は『リンダキューブ』）



⬆同様にＰＳ版の全体マップ画面。ハードの変更により、グラフィックもより細かに変化した。（画面は『リンダキューブアゲイン』）



⬆ムービーはＰＳ、ＳＳ移植にあたり、描き直された。ケンの顔がかなり変わっている？（画面は『リンダキューブ』）

Fan's Sight

Mizuki Tatsukawa

人生を楽しい方向に導いてくれたお気に入り

by龍川水城

真っ赤な背景に浮かび上がる白い手と、「Ｌｉｎｄａ3」の黒いロゴ、そしてとても可愛いとは言えない動物たち。ＰＣエンジンの雑誌で見たそのイラストに興味を持ったのがすべての始まり。その後、受験に突入した私は『リンダ』のことをすっかり忘れた。入学して安堵と平穏を手に入れたのち、たまたま立ち寄ったゲーム屋で、あの「赤い色」が目に入った。他に目当てのゲームがあったのだが、いつしか忘れていた記憶が蘇り、『リンダ』の方を手にした。

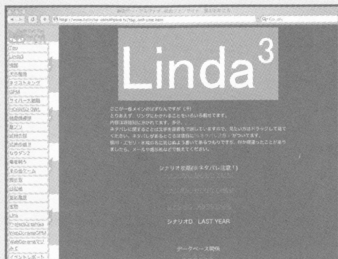
初プレイは何をしていいのか訳が分からず、ほとんど何もできずに終わった。そのときの正直な感想を言うと、「くそゲー」。「何が面白いんだ、これ？」そう感じながらもまたプレイすると、違った面白さがみえてきた。その繰り返し。『リンダ』はプレイするたびに面白さを変え、ついには私自身までも変えた。それまで好きだったジャンルにほとんど手を出さなくなるほど、ゲームの好みが変わった。そう、『リンダ』との出会いはひとつの転換点だった。

以来、私はマーズとアルファ・システムが携わったゲームに夢中になり、総合ファンサイトを開設した。いろいろなゲームを扱っているが、メインはあくまでも『リンダ』のつもりだ。月日の流れとともに『リンダ』のサイトは少なくなり、攻略本も手に入りづらい今だからこそ、しっかりしたサイトを運営する必要がある。その結果、簡単には負けないほどの情報が揃えられたと自負している。

シナリオ攻略や動物集めの基本的なことから、クリアにはほぼ無関係なこと、攻略本への挑戦を載せている。いろいろ試してみると、攻略本に間違いが見つかる。それを追求している。たとえば、一般にランダムと言われている卵の孵化やオークションの法則性、戦闘不可能といわれている動物と闘うなど。全動物との戦闘の制覇まであと一種類なのだが、さすがに難航中だ。攻略本を見る限りグラフィックは用意されているのだから、必ず戦闘できると信じて挑戦している。

そんな苦労が報われたのは、マーズやアルファ・システムの『リンダ』掲示板で、他のファンからのいろいろな質問に答えていた折。桝田省治さんから直々に「ネオケニアの新博士」の称号をいただいたことは一生忘れられない。あのときほど、『リンダ』をプレイしていて良かったと思えたときはない。

私にとって『リンダ』は生涯付き合える仲間であり、挑戦し続ける相手だ。桝田さんによると、歳をとると人々のセリフの捉え方が変わるという。『リンダ』がさらに新たな自分に出会わせてくれるその日を楽しみに、今も私は動物を追い続ける。



⬆龍川水城氏のサイト『龍のお年ごろ（タツノオトシゴロ）』

Profile

龍川水城

アルファ・システムのゲームとの付き合いはPCエンジン時代より。桝田省治氏のゲームを通じてその名を意識し始めた。ネットでは桝田ゲー・アルファゲーファンサイトを運営し、中でも『リンダキューブ』が大好き。

http://www.tatsuno-otoshigoro.tv/

ネクストキング
～恋の千年王国～

スゴロクで競い合う愛の争奪戦 桝田流恋愛ギャルゲーのカタチ

サイコロを振ってマス目を進んでいく、ボードゲームタイプの恋愛ゲーム。アルファ・システム初のギャルゲーでもある。プレイヤーはとある王国の王子の一人となり、投票で次の王に選ばれるべく、有権者である女の子たちのハートをライバルと奪い合うのだ。

文責：澤村信



DATA

機種：プレイステーション・セガサターン
ジャンル：恋愛SLRPG
発売元：バンダイ
発売日：1997.6.27・1997.11.20

ライバルという障害が恋愛をドラマチックにする

『ネクストキング～恋の千年王国～』(以下『ネクストキング』)は、『ときめきメモリアル』に「ぬるい!」と満足できなかった桝田省治が、「奪い合う『ときメモ』」というコンセプトで作り上げた作品だ。恋愛ゲームブームの最中に発売された作品だが、ゲーム中に描かれている恋愛観は、他のゲームとは一線を画している。

ゲームの舞台となる王国には、四人の王子がいる。次の王は、この四人の中から選挙で選ばれるのだが、投票の権利を持っているのは十二人のかわいい女の子たち。かくして王子たちは、できるだけたくさんの女の子の歓心を得るために、プレゼントをしたり、一緒に冒険(デートも兼ねている)に出かけたりしながら、女の子たちの好感度を高めていく。

とにかく、この「競争相手がいる」ということが一番のポイント。普通の恋愛ゲームは、主人公とターゲットの女の子との間の、閉じられた人間関係をどう進展させていくか、というものでしかなかった。そこには、恋愛が成就したかしなかったかという、二元的な結果しか生まれ得ない。

ところが『ネクストキング』では、コンピューターや他プレイヤーを相手に、女の子の争奪戦を繰り広げることになる。自分とまったく同じ条件を持ったライバルが、ゲーム中に存在するわけで、これが恋愛をよりヒートさせていく。さらに、設定上同時に何人もの女の子に手を出していかないといけないわけで、人間関係はどんどん複雑に絡み合っていくことになる。

必然的に、戦って愛を勝ち取った、目当ての子をかっさらわれた、本命は落としにくそうなのであきらめて、それ以外の子に乗り換えるなどなど、ドラマチックな展開が多数生まれることになる。恋敵との激しいつばぜり合いの結果、ついに狙った子とのエンディングを迎えられたときなど、他の恋愛ゲームでは味わえない昂揚感を感じることができるはずだ。

個性豊か過ぎる女の子と いろんな恋が生まれていく

登場する十二人の女の子たちが、一様にアクが強いというのも、このゲームの特徴だ。呪いで仮面が取れなくなった剣士、いつも鞭を振り回している魔獣使いなどの表設定もさることながら、裏設定までを含めると、とても恋愛ゲームのキャラクターとは思えない子ばかりだ。

そんな相手ばかりなので、プレイヤーのほうも、最初は彼女たちを攻略対象としか見ていない。初めのうちは、女の子の持っている能力が冒険時に有利だとか、アイテムをくれるからとか、はたまた家が近くて訪問しやすいなどの理由だけで、女の子と接触していく人が多いはず。ところが、会話をしたり、いくつものイベントをこなしていったりするうちに、どんどん彼女たちに感情移入させられてしまう。

スタート時から女の子を「恋愛対象」として見せていくゲームが多い中、『ネクストキング』は、自然に恋愛感情が生まれ、成長していくという、ある意味健全な恋愛の形を見せてくれる。パッと見は、かなりキワモノの恋愛ギャルゲーにも思えるが、他のどんなゲームより『ネクストキング』に描かれた恋愛に共感できるというプレイヤーは、絶対に多いはずだ。

（文中敬称略）

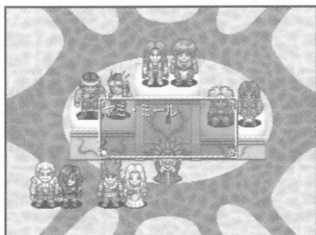


⬆実力派揃いの豪華な声優陣も、この作品の魅力。桝田氏は手クセの悪いトレジャーハンター・チコリ役の高山みなみさんの熱烈なファン。


⬆普通の恋愛ギャルゲーでは考えられないようなキャラが多数登場する。中には、呪いの仮面によって顔が隠されてしまった、なんて子も。



⬆ゲームは一週間単位で進んでいく。週の前半は街で女の子の家を訪問し、後半は森やダンジョンなど、様々な場所に冒険にでかける。



⬆武術大会などのイベントでは、成績によって好感度が大きく変わる。ライバルを蹴落として、パートナーの女の子にいいところを見せよう。



⬅『ネクストキング』のタイトル画面。ボード状のフィールドを、サイコロを振って進んでいくというゲームシステムも、恋愛ゲームとしては珍しい。

俺の屍を越えてゆけ

アルファ・システム&桝田省治の コラボレーションを知らしめた世代交代RPG

「世代交代ＲＰＧ」と唱われるこのゲームにて描かれているのは、「短命」「種絶」という宿命のシステムと闘う、呪われた一族の群像劇だ。非常に独創的な切り口ながらも、その深淵には「人が生きる目的」を探究する壮大なるテーマを孕んでいた。

文責：中嶋竜



DATA

機種：プレイステーション
ジャンル：世代交代ＲＰＧ
発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日：1999.6.17

無駄に命を散らせることは 誉められたことじゃないよね

日本人というものは、結果より姿勢を重んじる種族らしい。この「やる気があれば、結果が伴わなくてもオーライ」といったサムライ思考がもたらすのか、ゲームやアニメやマンガでは、特に結果も残さずに人が、よく死ぬこと死ぬこと。己の命と引き換えに得たものが団結だったり、本当の実力の発揮だったりすれば、それって損得勘定としてはどうなんだか…。ただ「(大局的に見ると結構無意味な)死＝貴い自己犠牲」という昨今の演出の是非を、取り立てて問うつもりはない。穿った言い方をすれば、それがあってこそドラマに深みや感動が生まれる場合だってあるのだから。

だが英雄的自己犠牲という、おざなりな生命への描写を見るたびに思う。生命の目的とは何ぞや？　魚や昆虫を見ればそれは一目瞭然。種の保存と繁栄だ。となると、一度に数億の卵を産卵するカニなど、生きるために最適化された素晴らしき種族といえよう。喰ってもうまいし。でも人間サマの場合、「出産＝繁栄」と素直に結びつかないのが難しい。生んだために首くくることになる人達だって、少なくはないのだから。

生きる目的とは何なのか。こんな誌面で書いたら引かれること請け合いのテーマに、あっさりと一つの、そして共感できる価値観を体感させてくれるゲーム、それが『俺の屍を越えてゆけ』（以下『俺屍』）だ。

悲運を背負う勇者たちは カゲロウのごとき薄命っぷり

『俺屍』の舞台は、平安時代の京を思わせる世界。人々は鬼の侵略に脅かされていた。ある勇者の男女が鬼の頭目・朱点童子に立ち向かうも逆に敗れ、その血に二つの呪いをかけられてしまう。人と交わり子孫を残せない「種絶の呪い」と、二年程度しか生きられない「短命の呪い」だ。プレイヤーが最初に操作するのは、その呪われた子供である。彼を育て後継者を作り、世代を重ねて朱点童子に対抗する力を貯えていくのだ。

ゲームの流れは、ダンジョンを探索してボスを撃破するという、実にシンプルなもの。しかも従来のRPGにあるような、ラストダンジョンまでのさまざまなイベントは、ほぼ皆無といっていい。望むならば、いきなり朱点童子の元へ乗り込むことだって（理論的には）可能なのだ。

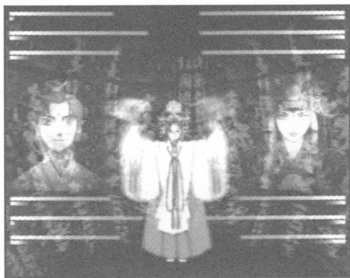
しかし呪われた子は、鬼に立ち向かうには絶望的に弱い。通常ならザコ敵を倒してレベルアップ、あるいは資金を稼いで装備の強化をはかるのがセオリーだが…『俺屍』はあまりにキャラの寿命が短すぎる。このゲームはフィールドを移動するたびに時間が経過するため、一つのキャラが充分な経験値を稼ぐには時間の制約を受けてしまうのだ。さらに、各キャラには「素質」というものが設定されているため、成長の度合いや限界がほぼ決められている。よって、駄目な奴は何やったって駄目。恐らく、最初のキャラをどう育てたところで、各地に点在する中ボスにすらかなわないだろう。

では、どう闘うか。ここで世代交代の重要性が生じてくる。キャラは生後一年で元服を迎え、人間の代わりに神様と交わり子供を作る「交神（こうしん）の儀」を行うことができる。ここで生まれてくる子供は、親のステータスと、交わった神のステータスを受け継いでいる。すなわち、強い親と神で作った子供は、（絶対とはいえないが）親を凌ぐ力を約束されているのだ。戦闘を重ねる内に凄まじい早さで成長していき、そして親が寿命を迎える頃には、立派に家を支える戦士となっている（はずだ）。タイトルの通り親の屍を積み上げて、物量で宿敵との戦力差を埋めていくゲームといえよう。

妄想をかき立てる魅惑の演出 セリフの裏を読んで悶えろ

要点だけ押さえると単調に思われがちな『俺屍』だが、テーマを盛り上げる細かい演出には頭が下がる思いだ。その一つに、まず「家系図」がある。

初めのうちは心血注いだキャラの寿命に悲しみにも暮れようが、順調にゲームが進むと家族が増え、束の間の団らんが楽しめ



⬆お相手の神様が決まったら、いよいよ交神の儀。親と神のステータスをもとに、子供の素質が決定されるのだ。デキの悪い子供は、基本的に親のせい。



⬆プレイヤーの一族を世話してくれる、神から遣わされた少女・イツ花。ゲーム中の断片的な情報を集めていくと、彼女の意外な正体が見えてくる。

るはず。そして歴代のキャラたちで作られる「家系図」は、いつしかキャラを育てる楽しみを、「家系」を育てる楽しみへとシフトさせていくだろう。とはいえ、一人一人のキャラをないがしろにしている訳ではない。むしろ素質の受け継ぎや遺伝（髪や肌の色は親に似る場合が多い）など、その描き方は実に丁寧。彼らが告げる臨終のセリフは、ともに苦難を経験したプレイヤーだからこそ、深く胸に染みいるだろう。

さらに大きな要素として、見る目も麗しき（一部例外あり）一〇九柱にも及ぶ「神様」が挙げられる。それぞれ子供を作る際に力を貸してくれ、その儀式の際は「後悔させないわ……」（風車ノお七）「さあ、わらわの渦にお入り」（鳴門屋　渦女）「安心しな、俺が守ってやるよ」（鎮守ノ福郎太）…などなど、それぞれ実に意味深な言葉を発しては、子作りのお相手を努めてくれるのだ。ちなみに神様は、初期状態だと「朱ノ首輪」という呪いのアイテムをつけられ、敵として登場するものもいる。彼らを解放して（条件はかなり厳しい）今宵のお相手リストに加えるなど、やりこみ要素も多い。

求められるものは「結果」ゲームも仕事もそれは同じ

ゲーム中の呪われた一族たちの死。それは『俺屍』の世界では、決して回避できないものだ。そして彼らは、寿命という己の限界を突き付けられるからこそ、子を育て、持ちうる技全てを伝えようとするのである。そこにあるのは「人生で何かを残したい」という、非常にプリミティブな欲求だ。

宿命ある身だからこそ、無駄に命を捨てることは許されない。『俺屍』の一族たちは、己の限界まで生きることを貫き、そしてその集大成を子供に残すのだ。彼らが求めるものは、安っぽい自己犠牲のヒロイズムではなく、自分の死後も繁栄を約束してくれる子供たちだ。子供は、善かれ悪かれ親の「結果」である。自己犠牲で守るものではない。生涯をかけた究極の創造物だ。

たかがゲームといえど、『俺屍』は生命の目的の一面を、確かに描いている。



⬆隊長をのぞくメンバーは、戦闘時に３種類の行動を進言してくる。これをやたらと撥ねつけると、フテくされて一家存続の危機に…。

◎アルファ・システムのゲーム世界


⬆登場する職業は全部で８種類。ただしその中には、「指南書」を入手しないと就けないものも。上記の微妙なテイストの男性は「踊り屋」。

Fan's Sight

Arare

当世俺屍サイト作成奇譚
～俺屍者が出来るまで～

by あられ

きっかけは、あるサイトの『俺屍』記事だった。他の記事も熱かったが、『俺屍』記事の温度は別格だった。この人をしてこんな記事を書かせた『俺屍』とは果たしてどんなゲームなのか、気になって気になって早速ゲームを買いに走った。

そしてプレイしてみてさらに驚いた。なんて面白いゲームなんだろう。絶妙な時間配分。「あともうちょっと」の演出のうまさ。3Dの為にシステムが破綻しているゲームが多い中で、あえてプレイ速度を選び2Dに留めた潔さ。そして表に出ているデータの豊富さ。攻略本必須の隠し要素を持つゲームが氾濫し、正直私はうんざりしていた。それが、『俺屍』ときたらどうだ。これでもかというぐらい可視データに溢れている。

強烈な信念と自信に満ち溢れたゲームだと感じた。これは確信犯だ。そして、私にはその信念・自信がとても心地よかった。

私は周囲への強力プッシュを始めた。数人の別ルートの友人もこのゲームを購入したこともあり、同じ時を共有してくれる彼女たちに報いる為、ネットで情報共有をすべくサイトを立ち上げることにした。

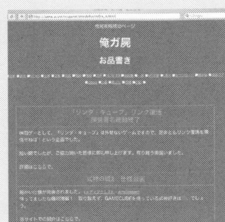
立ち上げにあたって、攻略本は見ずに、出来る限りゲームから拾った情報を載せていこうと決めた。その方針には様々な理由があるのだが、ゲームに見える制作者の方々の自信に、正面からぶつかってみたいと感じたことが一番の要因かもしれない。

最初は、ゲームをしながら紙に書き取り、後でPCに打ち込むという作業を繰り返していた。先に進みたいのに進めないジレンマは強いストレスだ。途中、セーブデータが消えたこと、入力データが壊れたこともあった。『俺屍』の為に大量のメモリーカードを買い、最終的にはノートPCで直接データを入力するまでになった。我ながら馬鹿だと思う。

「何故、こんな辛い作業をしているのか？」と思ったことは何度もある。それでも今までサイトを続けてこれたのは、やはり『俺屍』が好きだから。何より、そこまでのモチベーションを保たせる何かが、この『俺屍』には存在している。

現在のサイトは、だいぶ更新速度が落ちてしまった。流石に初期の勢いを三年も続けることは出来ない。しかし、少しずつだがいまだにデータは増え続けている。こんな暢気（のんき）なことが出来るのも『俺屍』が息の長いゲームであるからこそだ。

私のサイトが今後『俺屍』をプレイする人達の助けとなるならば……そして、私が購入を決めたサイトで感じた様な熱狂を感じてもらえるならば、これほど嬉しいことはない。「こんな馬鹿なことをするヤツが出るほど面白いゲーム」だということが少しでも伝われば、サイトを公開している甲斐があるというモノだ。そして私のサイトの存在意義は、そこにこそある。



⬆あられ氏のサイト『俺ガ屍』

Profile

あられ

ゲーム原体験は『イース』（PC－98版）。『DQ』・『FF』シリーズを経て『俺屍』に出会いハマる。勢い余ってサイトを開設。桝田・アルファゲーを買いあさり、現在に至る。シューティング音痴のため、『式神』は鬼門だが、愛で乗り切る予定。

http://www.arare.tv/game/oreshika/

暴れん坊プリンセス

正義のお姫様が毎度、悪を成敗！ 全8話からなるテレビドラマ風ＲＰＧ

ルージュ姫は、王家に伝わる〝竜の力〟の継承者。自分では制御しきれないこの力を、正義のために役立てようと言い出してきかない！ そんな暴れん坊な姫が城下で繰り広げる、ドタバタな事件簿の数々。主人公は聖騎士として、おてんば姫を守り切るのだ。

文責：川村ハルト



DATA

機種：プレイステーション２
ジャンル：ＲＰＧ
発売元：角川書店・ＥＳＰ
発売日：2001.11.29

桝田省治があえてお約束満載の一本道ＲＰＧに挑んだ

『ガンパレード・マーチ』で一躍注目を集めたアルファ・システムが、続いて発表したのが、桝田省治の『暴れん坊プリンセス』（以下『暴プリ』）である。『俺の屍を越えてゆけ』や『ガンパレ』との随分なノリの違いに、驚いた人も多いだろう。

この『暴プリ』は、明確なコンセプトのもとに開発されている。これまで自由度の高いゲームを手がけてきた桝田が、『ＦＦ』のような「見せる一本道ＲＰＧ」に挑んだらどうなるのか⁉ というのが本作品における最大の焦点である。ストーリー的には、〝正義の味方〟チームとして毎回ドタバタと解決していく城下町や城内での事件と同時に、王国の事情や〝竜の力〟、そして世界を巡る壮大な物語もバックで進行する。普段は思いきり濃いレベルでおちゃらけつつ、裏からはどシリアスなエピソードがグイグイと押し寄せる。姫も主人公も、実は命がけでおちゃらけているというあたりがキモで、全体的にさすがは桝田作品と思わせる毒の効いた物語に仕上がっているのだ。

まず簡単にゲーム概要を説明すると、王女ルージュ率いる「正義の味方チーム」が、城下町で発生する事件に首を突っ込んで解決していくという、全八話からなるドラマ仕立てのファンタジーＲＰＧだ。各話の展開は、いわゆる時代劇『暴れん坊将軍』やアニメ『美少女戦士セーラームーン』に代表される「お約束」を常としている。

一番の魅力は、やはりキャラクター陣。主人公のルージュを筆頭に、暴走っぷりがたまらなく面白いキャラが揃っている。特に随所に挿入されるムービーの存在感が圧倒的で、桜瀬琥姫（おうせこひめ）のキャラクターを基盤とした映像自体の内容もさることながら、意外に豪華な声優陣の名演が光っている。

各話に一度っきりの戦闘パート 無駄な作業をせずにすむＲＰＧ

毎回、物語がある程度進むと悪党が登場。そこでルージュが変身シーンに続いて「腕

に青竜、心に正義、暴れん坊プリンセス見参！」と決めゼリフを言い、戦闘パートが始まる。各話はとてもテンポがよく、遊びながら話の進行度をつかみやすい。「果ての見えない超大作ＲＰＧにはお疲れ気味」という人には、非常にありがたい構成だ。

ＲＰＧとはいっても、レベルアップやら装備の購入やらといった作業は必要ない。戦闘は各話のクライマックスのみという潔さ。だが出番の少ない戦闘システムは一見すると地味ながらも実に考え抜かれた、高いゲーム性を誇るものとなっている。

コマンド選択式でターン制というところまではよくある話だが、敵味方全員の攻撃が、それぞれのスピードに応じて一斉に行なわれるところにドラマが生まれる。

主人公以外の各キャラクターは、自由にコマンド選択できるわけではない。各人それなりに何パターンかの戦術案を提示し、主人公はいずれかを採用という形になる。すべての案を退けてプレイヤーが一から指示を出すこともできるが、この場合は〝やる気〟がガクンと下がってしまう。〝やる気〟は攻撃の質に大きく影響する重要パラメーターで、強力な攻撃や連携技を繰り出すためには必須となる。〝やる気〟をさほど必要としない通常攻撃を繰り返して戦うこともできるが、やはり物語のヒーローならドハデな攻撃でカッコよく戦わなければいけない。こういった戦い方は、後ほど仲間たちから厳しく評価される。この評価点が各エピソード終了時に入手できるおまけ要素に影響したりもするのだ。

「限られた開発予算で小さい技術屋がどう生き残るか」という命題に、芝村裕吏の『ガンパレ』とは別方向のアプローチを試みた本作。無駄に広大なフィールドやダンジョンの数々、延々繰り返されるザコとの戦闘といった開発者にとってもプレイヤーにとっても時間を食う「作業」を一切排し、テレビアニメ風の連続ドラマを展開することでゲーム全体の規模や満足度を損なうことなく作品をシェイプアップする。ＲＰＧのあり方に、一石を投じたのだ。

（文中敬称略）



⬆世間で賛否両論ありつつも主流となった「見せる」一本道ＲＰＧに、あえて桝田省治が挑む。お約束に見えてケレン味あふれる作りは、やはり氏ならでは。



⬆各話クライマックスにしか発生しない戦闘シーンが、実は名システムとして好評を受けている。幅広い戦術で何度でも楽しめるスリリングなバトルだ。



⬆この作品の主人公だが、プレイヤーキャラではないルージュ姫。三石琴乃のボイスがバッチリはまり、「暴れん坊」の名に恥じぬ暴走を見せてくれる。

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2

ゲームボーイアドバンス初進出 低年齢ファン層の獲得に成功した着せかえRPG

主人公は、身につけた服によってその能力を変化させることができる〝なりきりし〟となり、世界を救う旅に出ることになる。前作から大幅に増えたコスチュームと、新たなシナリオシステムによるコスプレアドベンチャーを存分に楽しもう。

文責：山崎三郎

ファンタジー界の新職業 〝なりきりし〟の活躍を描く続編RPG

これは、スーパーファミコンやプレイステーションで発売された、人気RPG『テイルズ オブ』シリーズの外伝的作品。その最新作が、この『テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2』である。

ユグドラース。ここは、世界樹という神聖な大木によって支えられている異世界だ。だが、長い時が過ぎるうち、人々はこの世界樹への信仰を忘れ、信仰を力の源としていた世界樹の力は衰えてしまっていた。そのため、ユグドラースに魔物がはびこるようになり、世界の存在そのものが危うくなっていたのである。そんな状況の中、世界樹に祈りを捧げるために神殿を訪れたフリオとキャロという双子の前に、世界樹を守る女神が現われる。女神は、彼らに〝なりきりし〟の力を与え、この世界を救うため魔物たちと戦ってほしいと頼むのであった。

〝なりきりし〟とは、身につけるコスチュームによってその職業の能力を得ることができる人のこと。つまり、〝剣士〟のコスチュームを身につければ敵を切り裂く戦士に、〝ウィッチ〟のコスチュームを身につければ魔法を操る魔法使いになれるのである。これ以外にも〝アーチャー〟〝忍者〟〝盗賊〟といった戦闘系コスチュームに加え、〝音楽家〟〝ワンダーシェフ〟〝ねこにん〟なんていうちょっと何をするのかわからない職業にもなりきれる。これらのコスチュームを駆使して、世界樹を復活させるため、魔物たちと戦いを繰り広げるのだ。この〝なりきり〟の能力が現実に存在したら、コスプレイヤーの人たちはあっという間に世界征服ができることだろう。

プレイするごとに 新たな物語が展開する

本作では、この〝なりきり〟システムにパワーアップが加えられている。まずコスチュームの数が前作の一〇〇枚から一五〇枚以上へと大幅に増加。さらに各コスチュームはアイテムを使用することで、別のコ



DATA

機種：ゲームボーイアドバンス
ジャンル：コスプレRPG
発売元：ナムコ
発売日：2002.10.25

スチュームに変化したり、着ると得られる能力が上昇したりと、自由にカスタマイズできるのである。これにより、プレイヤー独自の戦略を立てることができるだろう。
　そして、肝心の物語はクエストシステムによって進行していく。これは、女神から頼まれた世界を救う戦いという壮大なメインシナリオ以外に、様々なミッションがちりばめられているというものだ。それらのミッションは依頼されることで始まるのだが、依頼してくるキャラクターや依頼内容は、それまでのプレイヤーの行動により、リアルタイムに変化していく。さらに、ミッションが成功したか否かの結果によっても、ストーリーの流れが変わってくる。プレイヤーの行動、選択によって描き出される物語が無数に変化していくのだ。これぞ『ガンパレ』を生み出したアルファ・システムの真骨頂ではないだろうか。しかも、そのミッションの数たるや、一度のプレイではすべてを体験するのは不可能なほど。やり込めばやり込んだだけ新たなストーリーを体験できることだろう。

シリーズファン驚喜
あの彼らがキミを助けてくれる

プレイ序盤のフリオとキャロは、〝なりきりし〟になったとはいえ、まだまだひよっこ。戦いどころか冒険の右左もわからない状態だ。そんな彼らのピンチを、これまで『テイルズ オブ』シリーズに登場してきたキャラクターたちが助けてくれる。ミントの回復やクレスの戦闘力、そしてアーチェのドジは、プレイヤーを大いに助けてくれるか楽しませてくれるはずだ。
　『テイルズ オブ』シリーズは、かわいらしいキャラクターデザインもウリのひとつである。前作までは、藤島康介（ふじしまこうすけ）、いのまたむつみといった、一流のクリエイターが手がけてきた。今回その白羽の矢が立ったのが、アニメーターやイラストレーターとして活躍中の松竹徳幸（しょうちくのりゆき）。〝なりきり〟システムとストーリーに加え、彼の描くキャラクターもぜひとも堪能しよう。
（文中敬称略）



⬆ミントは、かわいいだけじゃなく、傷ついた体を癒してくれる。さらに序盤に貴重なアドバイスもしてくれるのだ。お嫁さんにしたい。



⬆シリーズのウリである、リニアモーションバトルも健在！　ゲームボーイアドバンス用ということで、エフェクトやアクション性がさらに高まった。



⬆物語を進めるにあたって、非常に重要なコスチュームの着替えシーン。着替えの最中はのぞいちゃダメ、なんてことはないのである。残念無念。

新世紀エヴァンゲリオン2

社会現象となったあの衝撃作の世界をあまさず〝補完〟する、唯一可能な『2』のかたち

『ガンパレ』の延長線上にあるAIキャラとの生活再現システムを包みこむように、庵野秀明監督の作家性を模した「ゲームマスターAI」が物語展開を制御。『新世紀エヴァンゲリオン』（以下『エヴァ』）に潜むあらゆる可能性を蘇らせる、究極の原作ゲーム。

文責：中川大地



DATA

機種：プレイステーション2
ジャンル：ワールドシミュレーター
発売元：バンダイ
発売日：2003.11.20

『ガンパレ』の後継システムで『エヴァ』をプレイする…だ!?

その第一報に触れたとき、一瞬、目の前が真っ暗になった。それって、何かの悪い冗談でしょ？　ベタすぎる、ヒネリも何もあったもんじゃない。はっきり言って、これだけは見たくなかった展開…。よりにもよって、なんだって『エヴァ』なのさ!?

筆者がつい、そんなひねくれきった感想を抱いてしまったのには、ワケがある。

『エヴァ』というタイトルは、「大ヒットした傑作SFロボットアニメ」というだけの紹介では、もはや済まない。それはある意味、ひとつの時代区分とさえ呼んでしまえるほどの意味合いを、良くも悪くも持ってしまった「事件」だったからだ。

一九九五年のテレビ放映以来、スリリングな演出技法や執拗な心理描写、先の読めないショッキングな展開に数々の謎、物語の収拾どころか拡散したかのような最終回など、数えきれない要素が相乗してアニメファンの枠を越えた様々な層に話題を呼び、関連商品への異例の特需や隣接表現への多大な影響をもたらした、日本の娯楽文芸史に残る革命作。さらには九七年の映画『THE END OF EVANGELION』で、テレビ版と異なるもうひとつの結末が語り直されるに至るまで、阪神大震災やオウム真理教事件などの世紀末的な状況の象徴とまでいわれ各界で物議を醸しつづけた社会現象であり、時代の閉塞感の象徴にまで祭り上げられた「病」としての性質すらある。

こうまで様々なメディアで幅広く人々の口に語られ、この上ないほどの独り歩きと拡散をみせた『エヴァ』には、何の付け加えようがあるはずもない。

ましてや、下手すればプロットの基本や謎演出や口コミでの盛り上がり方まで含めて、『エヴァ』のエピゴーネン（安易な模倣者）呼ばわりもされかけた『ガンパレ』の延長でとなれば、どんなタチの悪い戯画になってしまうかもわからない…。

要するに、いろいろな紆余曲折の果て、

九〇年代中盤の時代性という存外な重荷まで負わされつつも、少なくとも誠実な終焉に辿り着いていた『エヴァ』の作品性・事件性を今更弄ってくれるなというのが、筆者なんかの偽らざるキモチだったワケだ。

「版権もの」の限界を越える、たったひとつの冴えたやり方

だが、アルファが出した回答は、そんな筆者のさかしらな懸念を、ただ一言のタイトルで真正面からねじ伏せるものだった。『新世紀エヴァンゲリオン2』（以下『エヴァ2』）。庵野秀明総監督自身が申し出たという、補足サブタイトル一切なしのその命名は、このゲームが「原作版権の二次利用物」なのでなく、「『エヴァ』そのものと同格の独立したオリジン」であることを力一杯に主張する。さらに『NEON GENESIS EVANGELIONS』と、複数形のSがついた英語タイトルには、本作が『エヴァ』をどう捉え、継承しようとしているのかのビジョンがもっと如実だ。

〝それぞれのエヴァンゲリオンたち〟。

確かに、それしかない。

あれだけの規模で多様な解釈が乱れ飛び、それぞれの主観像が語り競われた作品は後にも先にもない。誰もが納得できる原作と同格のアナザー『エヴァ』の可能性があるとすれば、その在処は皆の心の中だけだ。

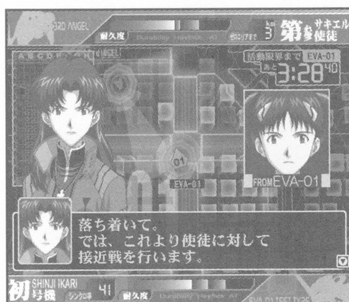
そして、ただの個人の妄想であるかぎり、決して満たされることのないそんな「自分エヴァ」への衝動を形にできるような補助手段こそ、『エヴァ』体験の最もコアな本質を再現する唯一可能なパッケージではないか。今回の『エヴァ2』が示したのは、まさにそんな模範解答に他ならなかった。

『ガンパレ』からの進化 「庵野AI」のもたらす新体験

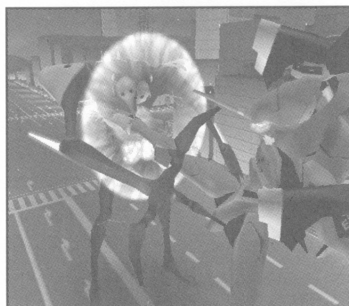
かくて、プレイヤーはアニメ版の主人公・碇シンジ等の登場人物をPCとして操り、自律的なAIで動かされた他のNPCとの人間関係を構築しながら、突如襲来する正体不明の敵・使徒を汎用人型決戦兵器エヴァンゲリオンで迎え撃つという、『ガ



⬆ＡＴや他者への評価を増減させる非戦闘時のコミュニケーション。一度に登場するコマンドは方向キーに割り振られた４つづつだけになり、操作は簡便。



⬆戦闘時は、リアルタイムに行動する使徒を、ミサトの指示でアンビリカルケーブルに制限されつつ追う。ＰＣがミサトの場合は指示側のプレイとなる。


⬆接敵後は使徒との射撃戦や接近戦へ。迫力ある３Ｄグラフィックで戦闘が描かれる。接近戦時はＡＴフィールドが中和され、ノーガードの打ち合いに。



➡原作キャラクターデザインの貞本義行氏の描き下ろしによる、本作のキービジュアル。きわめてオーソドックスな構図に、原作と同格の『2』だという強い打ち出しの姿勢が感じられる。

ンパレ』スタイルのワールドシミュレーターとして、『エヴァ2』は姿をあらわす。

『ガンパレ』との違いは、「日常」生活のとりあえずの指針となるのが、コミュニティ内で諸々の目的を成すための対外的な「発言力」ではなく、キャラクターの内面的なテンションを示す「AT」値であること。ATの高さはそのままエヴァの戦闘力を示す「シンクロ率」に直結し、人類の敵に勝つためには、ATを高く保たねばならない。ATを上げるには、他者との人間関係を良好にする必要があり、つまりPCの内面心理や周囲の人間関係そのものが世界の運命を左右する主題にもなるという、まさに『エヴァ』らしいゲーム表現だ。

そしてもちろん、最大の違いが、本作の目玉である「ゲームマスターAI」によるイベント展開の制御である。設計者・芝村裕吏が、庵野監督との長時間の会見を元にその思考や生理のパターンをつかみ、「庵野AI」に実装したという事実。いわば、『エヴァ』が『エヴァ』であるために絶対に欠かせない庵野秀明の作家性をパッケージ化し、プレイヤー一人一人にあてがってしまうという発想…。この冗談みたいな構図をプレイヤーが信じた時点で、〝それぞれのエヴァンゲリオンたち〟の実現エンジンたる本作のコンセプトは、もはや達成されたも同然となるのである。

ともかくも「庵野AI」は、PCやNPCたちが繰り広げる日常風景や使徒との戦闘の結果などを総合判定しつつ、膨大な台詞やシーンのデータベースから適切なパーツを取捨選択して組み合わせ、原作アニメの流れを基本としながらも、プレイの状況に即し、ほとんどの場合どこかが確実に変奏されたストーリー展開を供してくる。

具体的には、おおむね「日常モード」→「発端イベントの勃発」→「日常モード」→「使徒との戦闘 or クライマックスイベント」→「戦闘結果報告」といった流れで一話のセットが構成され、テレビ版の最終回的な「心の迷宮」の結末に行かず生き残るかぎりは、映画版ラストに近いゼーレの



↑原作メカニックデザインの山下いくと氏による、エヴァ初号機Ｆ型装備。これら新登場メカニックも目玉のひとつ。

シバムラティックバランス





↑→『エヴァ』の世界を忠実に再現していながらも、アルファ・ファンが思わずニヤリとしてしまう仕掛けもちらほら。『ガンパレ』が誇る業界初「目からビーム」な視線システムは、目線カットインとして継承（右）。いかにも『エヴァ』風な明朝体タイポグラフィーが可笑しい「シバムラティックバランス」（上）にいつ遭遇するかも、要注目だ。

人類補完計画発動へと向かい、話数が積み重ねられていくという格好だ。

あえて問う！　本当の「答え」とは一体何か？

だが、筆者もまだ垣間見たばかりのプレイ感に即して言えば、メーカーの宣伝する「誰もが答えを見つけられる自由な世界」という言い方には、ちょっと語弊を感じる。

「庵野ＡＩ」は、そう簡単に「思った通りの展開」など返してはくれないからだ！　『エヴァ』に入れ込んだファンたちの最もわかりやすい〝補完〟願望に、「あのキャラともっと仲良くなりたい、悲しい運命から救いたい」というようなタイプの衝動があると思うが、えてしてそれは、他の大切な何かや、心を打つ物語展開のカタルシスとかとのトレードオフだったりする。また、あれだけ気になっていたエヴァ世界の謎も、いざ苦心して手にしてみれば、案外味気なく感じてしまう人もいるかもしれない。

いずれにせよ、本作ＣＦのアスカの台詞よろしく、プレイヤーたちは色々と気づかされることになるのではないだろうか。「だから、自分が本当に見たかった『エヴァ』って、いったい何だったのよ！」

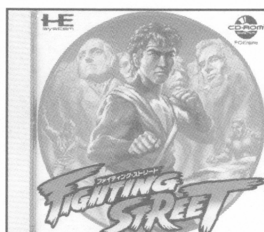
きっと、本作の真価が発揮されるのは、プレイヤーがそこに至った瞬間からだ。月並みだけど、「答え」は与えられるものじゃない。「庵野ＡＩ」という〝他者〟の発想に並走し、物語の共作者としての視点で、自分という視聴者の欲望を見つめ直し、再構築する過程の中で、初めて手にすることができるのではないだろうか。

そして、そのようにして得られる自分という「答え」を棚卸（たなおろ）しするヒントこそ、オリジナルの『エヴァ』から本作が継いだ最も大事な可能性だと、筆者には思えてならなかったりするのだ。（文中敬称略）

そのほかのアルファ・システム開発ゲーム作品セレクション

◎アルファ・システムのゲーム世界

アルファ・システムは開発会社として、PCエンジンを中心に膨大な作品の受注制作に携わってきた。中には意外な有名ゲームもあり、アルファのファンでも、知らないままにプレイしていた人が多いかも。そんな歴代の代表的タイトルを、一挙紹介しよう。



DATA
●ジャンル：格闘アクション
●発売元：ハドソン
●発売日：1988.12.4

PC エンジン CD-ROM²

ファイティング・ストリート

カプコンの格闘ゲーム『ストリートファイター』（『Ⅱ』ではない）の、唯一のコンシューマー移植作。キャラクターの大きさや動きなどもアーケード版とほぼ同じで、ハードのスペックを考えると、かなりハイレベルな移植だったと言える。

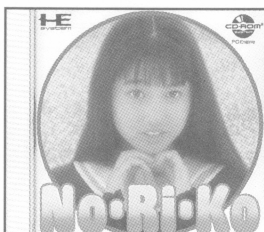


DATA
●ジャンル：RPG
●発売元：ハドソン
●発売日：1989.4.27

PC エンジン Hu-CARD

凄ノ王伝説

永井豪の同名コミックを原作にしたRPG。主人公・朱紗が、自らの分身である〝凄ノ王〟を倒すために冒険をするというストーリー。SLG仕立ての戦闘シーンや、時刻の変化システムなど、斬新なシステムが多く盛り込まれている。

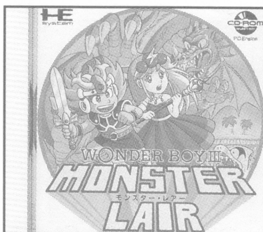


DATA
●ジャンル：アイドル
●発売元：ハドソン
●発売日：1988.12.4

PC エンジン CD-ROM²

No・Ri・Ko

アイドル・小川範子とデートができる、インタラクティブプロモーションソフト。CD－ROMの大容量を活かし、実写や音声をフルに使った作りになっている。入力した自分の名前を、小川範子が呼んでくれるというシステムが話題となった。

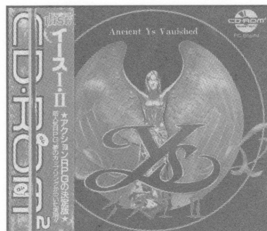


DATA
●ジャンル：シューティング
●発売元：ハドソン
●発売日：1989.8.31

PC エンジン CD-ROM²

モンスター・レアー

セガの同名アーケードゲームの移植作。アクションとシューティングを交互にこなしていくゲームで、二人同時プレイも可能。テンポのいい展開と、操作性のよさには定評があった。また、BGMのアレンジも高い評価を受けている。



イースI・II

PCエンジン CD-ROM^2

DATA
●ジャンル:RPG
●発売元:ハドソン
●発売日:1989.12.21

国産アクションRPGの金字塔ともいえる『イース』の第一作と第二作を、セットでPCエンジンに移植。赤毛の冒険者・アドルの、古代王国イースを巡る冒険を描いた作品だ。CD－ROM^{2}の売り上げに最も貢献したソフトとも言われている。



バトルスタジアム

ファミコン

DATA
●ジャンル:スポーツ
●発売元:I・G・S
●発売日:1990.12.20

上から見下ろした形の野球ゲーム。バトルボックスというハードが付属していたことが最大の特徴。これにセーブデータを入れて持ち運び、友達のカセットにデータを移したり、互いに自分のデータを使って対戦プレイしたりすることもできた。



サイバーコア

PCエンジン Hu-CARD

DATA
●ジャンル:シューティング
●発売元:I・G・S
●発売日:1990.3.9

昆虫に支配された地球を取り戻すために戦う、という設定の縦スクロールシューティングゲーム。四色のアイテムを取ることによって、四種類(各四段階)に変形することができる。対地攻撃が重要な要素となっているのも特徴的だ。

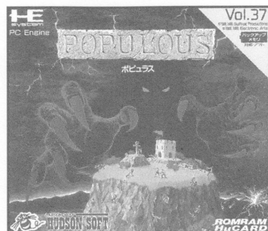


上海II

PCエンジン CD-ROM^2

DATA
●ジャンル:パズル
●発売元:ハドソン
●発売日:1990.4.13

『上海』は、積み上げられた麻雀牌を二つ一組にして取っていく定番パズルゲーム。PCや様々なゲーム機に移植された大ヒット作だ。『II』では、牌の並ぶ形にバリエーションが増え、また難易度も選択できるため、楽しさの幅が大きく広がっている。

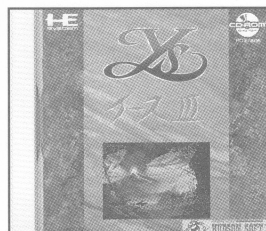


ポピュラス

PCエンジン Hu-CARD

DATA
●ジャンル:シミュレーション
●発売元:ハドソン
●発売日:1991.4.5

世界的にヒットした対戦型リアルタイムSLG。プレイヤーは神の視点に立って、自分の信者たちを育て導きながら、敵対する神とその信者たちを倒していく。Hu－CARD内に、一時的にゲームデータを記録することができた。



イースIII ワンダラーズフロムイース

PCエンジン CD-ROM^2

DATA
●ジャンル:RPG
●発売元:ハドソン
●発売日:1991.3.22

『イース』シリーズの第三作目。冒険者アドルは、相棒のドギの故郷に赴き、太古の魔王の復活を阻止するために戦っていくことになる。前作とは違って横スクロールのアクションゲームとなっているが、高いストーリー性はこの作品でも健在だ。

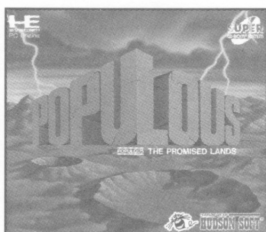


DATA
●ジャンル：RPG
●発売元：ハドソン
●発売日：1992.3.26

PC エンジン SUPER CD-ROM²

天外魔境II 卍MARU

超大作RPG『天外魔境』シリーズの第二作。主人公の卍丸が、個性的な仲間たちと共に、"根の一族"に戦いを挑んでいく。ストーリー、システム、演出など、すべてにおいて非常に質が高く、PCエンジン史上最高のソフトとの声も高い。



DATA
●ジャンル：シミュレーション
●発売元：ハドソン
●発売日：1991.10.25

PC エンジン SUPER CD-ROM²

ポピュラス ザ・プロミストランド

『ポピュラス』を、CD－ROM²向けに移植した作品。ゲームの基本的なルールは前作と同じだが、カスタムモードで自分の好きなようにゲームマップをコンストラクションできるなど、より幅広い楽しみ方ができるようになっている。

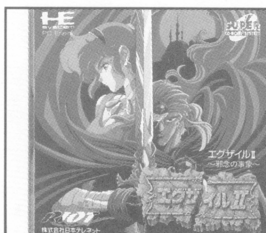


DATA
●ジャンル：パズル
●発売元：I・G・S
●発売日：1991.7.6

PC エンジン Hu-CARD

トリッキー

様々なパターンのブロックを蹴っ飛ばし、同じ柄のものを二つ並べてそろえて消してゆくパズルゲーム。ブロックの中には動かすことのできない障害物もあり、うまく手順を考えて消してゆかないと面クリアできない。古き良き時代の頭脳派パズルだ。



DATA
●ジャンル：アクション
●発売元：日本テレネット
●発売日：1992.9.22

PC エンジン SUPER CD-ROM²

エグザイルII 邪念の事象

イスラム世界を舞台にしたアクションRPG。イスラムの宗教や歴史がストーリーに深く関わってくる。前作『エグザイル～時の狭間へ～』では主人公が固定されていたが、この作品では五人のキャラクターの中から選べるようになった。



DATA
●ジャンル：シューティング
●発売元：日本テレネット
●発売日：1992.10.23

PC エンジン SUPER CD-ROM²

キアイダン00

ロボットを操り、世界征服をたくらむ敵に立ち向かっていく横スクロールシューティング。威力や攻撃範囲の異なる五種類の武器をうまく使い分けて、敵のロボットを倒していく。いわゆるアニメの、巨大ロボットものののノリが楽しい。



DATA
●ジャンル：クイズ
●発売元：ハドソン
●発売日：1992.6.19

PC エンジン SUPER CD-ROM²

アドベンチャークイズ カプコンワールド／ハテナの大冒険

アーケードで人気を博した二本のクイズゲーム、『カプコンワールド』と『ハテナの大冒険』をセット収録。クイズを解いていくことでストーリーが展開するというシステムだ。二人同時プレイで協力して遊ぶことも、得点を競うこともできる。



DATA

●ジャンル：クイズ
●発売元：ハドソン
●発売日：1993.5.28

PC エンジン
SUPER CD-ROM^2

クイズキャラバン カルトQ

一世を風靡した、同名クイズ番組のゲーム化作品。ジャンルごとに、超マニアックな問題ばかりが出題される。五人まで参加できるバトルモードや、すごろく形式でストーリーが進んでいくアドベンチャーモードなど、様々なゲームモードが用意されている。



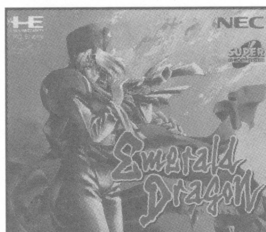
DATA

●ジャンル：格闘アクション
●発売元：東宝
●発売日：1994.2.26

PC エンジン
SUPER CD-ROM^2

ゴジラ爆闘烈伝

ゴジラが主役の格闘ゲーム。キングギドラやメカゴジラ、ガイガンやアンギラスなど、怪獣好きにはおなじみの名前が多数登場し、多彩な技を使って戦う。自衛隊のスーパーXⅡまで出てくるなど、マニアにとっては感涙ものの一品。



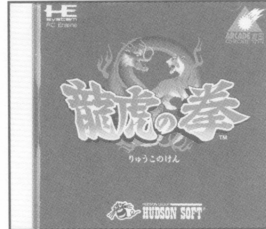
DATA

●ジャンル：RPG
●発売元：NEC HE／メディアワークス
●発売日：1994.1.28／1995.7.28

PC エンジン
SUPER CD-ROM^2
／スーパーファミコン

エメラルドドラゴン

龍族の青年アトルシャンと、龍に育てられた少女タムリンが、聖地イシュ・バーンを救うため、魔族と戦うRPG。思わず引き込まれる感動的なストーリーや、その途中に挿入されるフル画面のビジュアルシーンなど、演出面の評価が特に高い。



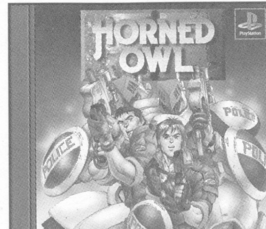
DATA

●ジャンル：格闘アクション
●発売元：ハドソン
●発売日：1994.3.26

PC エンジン
ARCADE CARD

龍虎の拳

NEO－GEOで発売された同名格闘ゲームの移植版。アーケード版の売りであった拡大縮小機能をソフトウェアでカバーし、実装している。PCエンジンの限界に挑戦した作品だ。キャラクターの動きや操作性も、かなりのレベルまで再現されている。



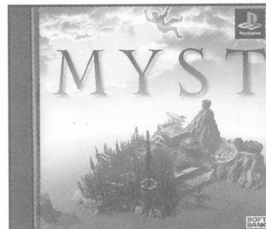
DATA

●ジャンル：ガンシューティング
●発売元：SCE
●発売日：1995.12.29

プレイステーション

ホーンドアウル

未来の警察を舞台にしたガンシューティング。漫画家の士郎正宗がキャラクターデザインを担当している。画面上のほとんどのものを破壊できる爽快感が売り。アルファの3D（ポリゴン）初導入作でもあり、奥行き感を再現したグラフィックが美しい。



DATA

●ジャンル：アドベンチャー
●発売元：ソフトバンク
●発売日：1995.1.27

プレイステーション

MYST

世界的にヒットした海外産AVG。PCで発売されたソフトの非常に高度な移植作だ。MYST島から始まる冒険を楽しむ作品で、画面上のオブジェクトをクリックすることでストーリーが展開する。美麗なグラフィックの評価が高い。



DATA

プレイステーション／セガサターン

●ジャンル：アドベンチャーパズル
●発売元：パトラ
●発売日：1996.11.22／1996.12.27

タクラマカン 敦煌傳奇

台湾で発売されたPC用パズルゲームの移植版。ポリゴンでできた奇妙な世界の中を動き回って、パズルを探していく。ゲーム全体に統一された独特の世界観が、不思議な雰囲気をかもし出している。パズルに解説がついているのが親切。



DATA

Loopy

●ジャンル：アドベンチャー
●発売元：カシオ

わんわん『愛情物語』

主人公の少女・ももが、子犬のバクと一緒に、自分の〝思い出の国〟を守るために戦うAVG。小学生から高校生までの女の子を対象にした感動物語で、シナリオに初期の『FF』シリーズなどを手がけた寺田憲史を起用している。



DATA

Loopy

●ジャンル：着せ替え
●発売元：カシオ

ドリームチェンジ 小金ちゃんのファッションパーティ

カシオLOOPYは、女の子をターゲットにした、ゲーム画面をシールにしてプリントできるという一風変わったゲーム機。本作は、好きな組み合わせの服をプリントし、様々な着せ替え人形シールを作れる、まさにこの機種ならではのソフトだ。



DATA

ドリームキャスト

●ジャンル：トレーディングカードゲーム
●発売元：セガ
●発売日：2001.6.28

MAGIC：The Gathering

全世界で爆発的ブームを巻き起こした元祖トレーディングカードゲームの、初のTVゲーム化。お互い自分で組んだデッキ（カードの束）を使い、魔法の生き物を召喚したり、呪文を使ったりして、相手と戦う。エフェクトや思考ルーチンが見事。



DATA

プレイステーション

●ジャンル：シミュレーション
●発売元：システムソフト
●発売日：1999.2.4

サイバー大戦略 出撃！はるか隊

プレイヤーはネット犯罪者を取り締まる〝ネット・スライダー〟の一員となり、兵器の姿をしたハッキングプログラム〝デジフォース〟を操って、悪質なハッカーを捕まえていくという異色SLG。ネットワークを模したフィールドの描写が独特。



DATA

プレイステーション

●ジャンル：RPG
●発売元：角川書店
●発売日：1998.5.28

ルナ シルバースターストーリー

主人公の少年・アレスが、幼馴染の少女・ルーナを救うために旅をするというストーリーの、正統派RPG。物語中にしばしば挿入される、アニメーションムービーのクオリティは非常に高く、感動的な物語をさらに盛り上げてくれる。

ALFA SYSTEM'S GAME WORLD

アルファ・システム作品のつたえるもの ～プレイの「しんどさ」から何を受け取るか～

◉中川大地

アルファ・システムのゲームって、楽しいけれど、どこかしんどい。

それは、単純に難易度がキツかったり、システムが複雑だったり、ストーリーが妙に生々しかったりエログロだったり、本気で取り組むと何十時間も没入させるやりこみ要素が強かったりと、人によって内実は色々あるかもしれないけれど、「しんどい」という感触に思い当たる向きは多いんじゃないだろうか。

しんどさへと導く 須田ゲーム

たとえば、『ホーンドアウル』『精霊機導弾』『式神の城』と、趣向を凝らしたシューティングゲームを工夫しつづけてきた須田直樹デザインの作品たち。

家庭用ゲーム機が中心になったここ十年くらいのゲームジャンルの傾向としては、どちらかといえばシューティングは古くさい存在だ。ましてプレイステーション用のガンコントローラーまで買い揃えていた層となると、かなりマニアックなゲーム好きに限られてしまうだろう。また、ゲームセンターの軒先がプリクラやぬいぐるみキャッチャーに乗っ取られ、踊ったり楽器を奏でたりの音ゲーの爽快感がすっかり主役になったアーケードゲーム・シーンでも、シューティングは結局マニアさん限定にちかい、日陰者の立場に追いやられている。

そうした中で『精霊』や『式神』は、世界設定やキャラクターの物語性を呼び水に、「トレードオフ」や「式神攻撃」など、遊び方によってプレイヤーのタイプに応じた楽しみ方ができるようなシステムが仕込まれている。

それは、RPGやアドベンチャーなどの腕前不要のゲーム体験に慣れたユーザーたちを、再び『スペースインベーダー』(*1)以来の弾撃ち・弾よけのしんどさを越えて得る快感に導こうとする気概ではないか。

桝田作品が描く ゲームならではの"主題"

あるいは、アルファがオリジナル作品ブランドとして飛躍してゆく契機となった、桝田省治との共同作品たち。特に『リンダキューブ』や『俺の屍を越えてゆけ』は、それぞれ「種の保存」「世代の継承」の仕組みを模したシステムを主軸に、その体験性と響き合わせるような断片的なシナリオを盛り込むというデザイン手法が一貫している。

体験の素材やシナリオ・エピソードは誰にも共通だが、プレイ過程はひとりひとり違うため、プレイヤーは自分の中に、自分だけの〈物語〉を築くことができる。

だけれどその〈物語〉は、決して野放図に自由なものではなく、制作者の意図が設計したシステムの法則性やシナリオ演出が醸成する、そのゲームなりの必然に導かれたものだ。

その必然の中に宿るものこそ、ゲームの〝主題〟と呼ぶべきものではないだろうか。

『ウィザードリィ』（*2）など、「自由度」が高くそれゆえに難度のしんどい草創期のRPGには〝趣向〟はあっても〝主題〟はなかった。また、ある種の「日本文芸」と化した『FF』などの一本道型RPGで語られる〝主題〟は、あくまでシナリオ上のテーマなりメッセージであって、プレイ体験全体が醸しだすものとはいいがたい。

これまでの桝田作品の特徴が何かといえば、基本的には前者のような「自由」なシステムデザインを中核にしながら、そこでプレイヤーが得るだろう体験のかたちをある程度見越して、その体験を強調したり掘り下げたりするようなシナリオや演出を周到に用意してきたことだろう。つまり、「語る」のではなく「体験させる」という、まさにゲームならではの主題の伝え方が、ずっと試されてきていたわけだ。

『ガンパレ』が伝えた「戦争体験」

「桝田省治の自称一番弟子」だという芝村裕吏がデザインした『ガンパレード・マーチ』もまた、お仕着せのメッセージとしてでなく、プレイヤー個々の自由なプレイ体験のうちに「戦争」という主題を宿らせることに成功した作品だろう。

きょうびの日本人が出会いうる様々な体験の中で、「戦争体験」ほど語り継ぐことの大切さが叫ばれていながら、その扱いをしんどがられ、敬遠されているものはない。戦後から現在にいたるまでの長い間、戦争の〝現実〟を伝えるはずの言葉は、右か左かの一面的な〝理想〟に絡めとられてしまったり、経済的繁栄と平和の〝夢〟を享受する空気の下に語ること自体が抑圧されたりして、よほどの思慮と成熟の持ち主でないかぎり、バランスのとれた実用水準の知恵としてそれを受けとることができずにいる。

そうした中、しょせん〝虚構〟ではありながら、「体験」をもって体験を伝えることのできる『ガンパレ』のゲームデザインは、少なくとも他人から聞かされる一方的な主張や気分としての〝理想〟や〝夢〟よりも、戦争の複雑すぎる〝現実〟を自分事として受けとる出発点として、いくらかマシな打率を持っているのではないか。

さしあたりはそういうことにして、胸に手を当て自分のプレイ体験をかえりみ、ゲーム外でのいろいろな経験や知識で補いながら、深めてみることもアリだと思うのだ。それはもしかすると、かつてなく虚構にまみれた今の日本の現実の中で、「体験なき世代」がリアルな知恵をつかみとる、わずかに残った作法なのかもしれないのだし。

だから、アルファのゲームが持っている「しんどい」体験性は、おそらく〝日常〟と〝非日常〟との狭間を媒介する何か。あるいは、〝現実〟と〝虚構〟との溝に自覚的な何か、であるような気がする。

それは決して、安心して真に受けていい「真」とか「善」とか「美」ではない。安易に溺れると毒気にあてられてしまう、緊張感の必要な野ざらしの体験なのだ。

かつてはそんな「悪い遊び」だったゲームが、どんどんあたりまえの風景になってしまうなか、アルファの作品たちは実人生へのしんどさをも伴う異物であることをやめない。だからこそ、面白い。

これまでも、そして願わくばこれからも。

（文中敬称略）

*1 スペースインベーダー　一九七八年、タイトー。日本中にインベーダーブームの社会現象を引き起こした国産シューティングゲームの元祖。
*2 ウィザードリィ　一九八〇年、サーテック・ソフトウェア。『ドラクエ』や『FF』などの直接の起源となるコンピュータRPGの元祖のひとつ。

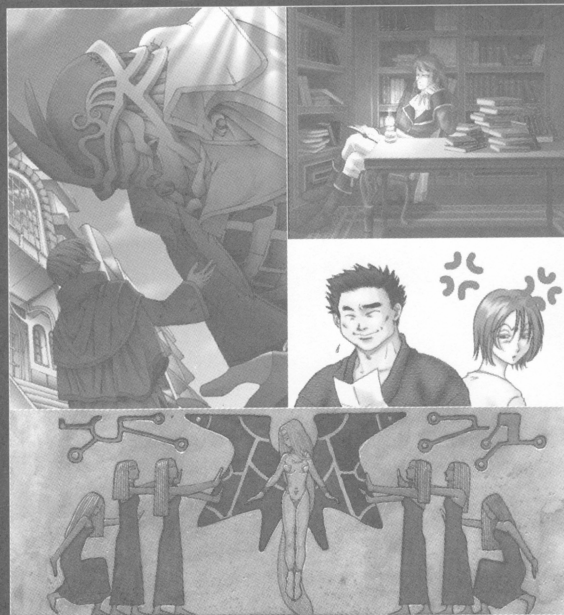
第2部

オリジナル・ブランド「七つの世界（セブン・スパイラルズ）」サーガへの招待



Part.2 Fictions

日本が「高度情報化社会」となって久しく経ちますが、その過程で登場した漫画やアニメやゲームといった新興の物語表現では、従来の物語文芸とはまったく異なるスタイルが生まれています。それは、物語を単独で語るだけでなく、登場人物や舞台の架空世界に関する緻密な情報を、実際の描写の必要範囲を越え、あたかも実在するかのように膨大に設定する「世界観」づくりの作法です。アルファの作品群が構成する「七つの世界」というシリーズ・ブランドはそうした手法の究極的な産物で、あまりの複雑さと過剰さに、ファンの間で賛否が極端に分かれています。はたして、この奇妙な世界観遊戯の真価とは何なのか。そんなことを考えながらの、絵空事ガイドです。





Run after the Wind

風のゆくえを追って

～ニーギ流転抄～

作／青井巳猫（あおいみねこ）
原案監修／アルファ・システム
ILLUSTRATION／末次誉亮（すえつぐしげあき）

第五世界、二〇世紀末——。
人類と幻獣との、長く絶望的な戦争の、最終局面。
胸焦がすただひとつのゆめだけのため、
少女は戦場を駆ける。

『精霊機導弾』『ガンパレード・マーチ』『式神の城』の
ミッシング・リンクを埋める、「七つの世界（セブン・スパイラルズ）」サーガへの誘い。
彼女はいかにして、風を渡ったか…？

うさぎ罠に獲物が一匹。その日、責任者たちは出張中で留守を守る見習たちは、それぞれ忙しかった。
この罠、生け捕り前提に作ったものではないから獲物はもう死んでいるだろう。誰もがそう考え、獲物のことはしばらく忘れた。
でも罠の中で生きている獲物にとって時間なんかどうでもよいこと。だってそこにある時間はぐちゃぐちゃでめっちゃくちゃだと気がついたから。
「ならば私に都合よく、ほんの数分だと思うことにする」
獲物はそう宣言した。
「せっかく見つけた恋の片道切符、手放すもんですか」
その宝石が漂う空間にとらえられ、くるりくるりと漂いながら、新井木勇美は叫んだ。バタバタと振り回される形よい足、そのつま先から青い閃光が何度もはしる。
「さっさと気がついてよ。ダイバカっ!!」
その声に壁いっぱいに描かれた生命の樹が反応した、二次元の樹がゆらりとざわめく。
「やっと、悲しいゆめから醒められたんだ。二度と失うもんか、絶対に」

◆

Memory1 ゆめをみた ～熊本の伝説結界～

眠い……。
でも寝ては駄目。
私はもう記憶を手放さない。絶対にいや。せっかく取り戻した先輩の思い出。絶対に手放さない。あの時も私は手放さなかった。だから、今度だって。



そう。あれは一九九九年の暮れ、阿蘇まで不思議な岩を調べに行ったとき。
阿蘇山の火口一帯は、一時は「幻獣の巣」って呼ばれたほどの激戦区だったとこ。そのまわりにレーダーが乱れるところがいくつかあって、その点を結んだラインの近辺だとなぜか幻獣が出ないっていう噂があってさ。たくさんの幻獣に囲まれたとき、そこに居た小隊だけが生き残ったりとか、出たとしてもゴブリンとかの弱い小型幻獣ぐらいだったりとか。噂だよ、噂。でも何かあるかも知れないって、学兵たちは考えてた。だって、もしもの時にはそこに逃げ込めば助かるってことじゃん。
だから調べてみようと、まだヒラの整備員だった茜大介のやつが言いだして、私と若宮康光さんが行くことになったんだ。一応、同じ戦車随伴歩兵同士っていう建前でさ。阿蘇にはもうほとんど幻獣が出ていなかったし、なっちゃん…じゃない、関東に異動した善行忠孝前司令の後を継いで五一二一小隊の隊長になってた狩谷夏樹司令が、車を調達してくれて。寝袋二つ積んで、ちょっとしたお出かけ気分だったな。あの年は暖かくて、雪それほど降ってなかったし。若宮さんとつき合うようになってから初のお泊まり。下着も新品だったりした。
まず俵山の岩を調べた。方位磁石は狂うし計器の様子もなんか変。苔とか落とすと文様が現れた。意味はわかんないけどデジカメで撮影。次は高森へ向かったんだよね。
「ここから先は車では無理だな。降りるぞ」
「えーボクはずうっとドライブだと思っていたよ」
「お前、茜が用意した地図をよく見なかっただろう。これから先は冬山登山だ」
「えーえーえー」
「ほら行くぞ。大丈夫だ、もしもの時は俺がおぶってやる」
清栄山のふもとに車をおいて、川沿いに歩いた。昔は牧場だったという場所をぬけて。若宮さんは私の荷物も全部もっててくれたっけ。天気予報では一日晴れだったのに、黒岩峠あたりから雪が降りはじめ、あっという間に雪で周りが見えなくなった。
「く、ここから急斜面になるというのにな。足元気をつけろ。北西方面に登る道があるはずなんだが、この雪では見えん」
口を開くと雪が入り込んでくるのに若宮さんはなにかと話しかけてくれたっけ。彼は私の風上になるように歩いてくれた。
なのに私たちははぐれてしまって。だから、私は頂上へ急いだんだ。
そこにあったのはやっぱ文様のある岩。でも若宮さんはいなかった。つまりは観測機器もなし。寒くて、寒くて。でもね、待っていれば必ず逢えると思ったんだ。
ああ、それからどうしたんだっけ、少し眠くなって……。



白くてなにも見えない雪の風の中に、青い光が降りてきたんだ。そこに彼が立っていた。マッキー…田辺真紀ちゃんみたいな青い髪、ううんもっと青い。青い光の中でなにもかも青。きっと舞ったり踊ったりするためのふしぎな衣をまとった、人じゃない男の人。まるで伝説みたいな…。

その人、私を見て一瞬眉を動かし、口元歪めた。笑っていたのかも知れない。でも私は岩に張りついてガタガタ震えていた。その人が私の方に何か差し出すように手を動かすと、青い光が私の周りに集まってきた。

「あっ」

青い人はニッコリと笑って、光と共に消えた。青い光が少しだけ、それでもたくさん私の周りに残っていた。

◇

あの時、なぜ思い出せなかったんだろう。私は彼を知っていたのに。そして、なぜあそこで彼を見たことを忘れなかったんだろう。かっこいい人だったから忘れないとかじゃないんだ。今だからわかる。本当はあそこでも忘れるはずだったんだ。

あ、もしかして岩の力?

◇

「新井木っ！　新井木っ！　起きてくれ」

どれぐらい経ったのかな、若宮さんが助けにきてくれるまで。

若宮さんが掘ってくれた雪穴の中で私はぼうっとしているだけだった。彼は私の服を脱がすと身体を拭いてくれて、新しい服に着替えさせてくれた。携帯コンロに火をつけてお湯を沸かして。

「すまなかった。お前を見失ったあと、俺は山を下ってしまったんだ。車に辿り着いてもお前の姿がないのにはぞっとした。そして気がついた。お前の性格なら引き返しはしない、お前は登ったんだと。お前を追っているあいだ間に合わなかったらと思うと、俺は……」

若宮さんはポケットから赤い実がたくさんついた枝を見せてくれた。

「南天だ。ふもとに生えていた。以前いた部隊であの人に教えてもらった。この枝は難を転ずる霊力があると言われていてな、お守りになるんだ。みんな死んでしまったが。その時あの人が言った。難を転じ、天に成る守りだと。だからみんな、今頃どこかで新しい生を得ているんだろう」

彼はその葉をもむと私の顔や手につけた。「しもやけにも効く。レスキューセットの薬はしみるから、これの方がお前に痛くない。死んだ連中はみんないいやつだった。俺は何度も置いていかれた。お前は、もう、どこにも行かないでくれ」

私は何も言わなかった。ううん、声がでなかった。

「猫がいたんだが、いなくなってしまったな。俺が見つけたとき、お前の腕の中に大きくて不細工な猫がいた。覚えていないか。…そうか、心細かったんだろう。少し眠れ、朝になったら起こしてやる。なあ、少しだけいいか?」

そう言うと彼は寝袋にくるまった私をそっと抱き寄せた。小さな溜息のような声で「生きててくれてよかった」と、何度も呟いていた。その声と心音を聞きながら私は眠ってしまった。

◇

翌朝、私は珈琲の薫りで目覚めた。

「起きたか?　これは代用珈琲ではなく本物だぞ。善行準竜師が送ってくださった荷物に入っていたんだ。関東にはまだ本物があるんだな。それと砂糖も本物だ。花模様の角砂糖だぞ。今がお前が言っていた初めて二人で迎えるロマンチックな夜明けに少しは近ければいいんだが。…どうした?」

私の目は雪穴の入り口に置いてある、白いものに釘付けだった。雪でこんもりと丸く形作られたそれには、南天の赤い実が二つ埋め込まれ、その上に細い葉が二本刺さっていた。

「ああ、雪ウサギを作ってみたんだ。以前東原と瀬戸口が作っていたのを思い出してな。あいつらも関東の転属になったが、栄転なんだろうな。関東なら東原も少しは安全だろう。本物の珈琲があるように、お菓子とかも食べられるだろうし」

「ゆきうさぎ……」

「お、久しぶりに喋ってくれたな。二人が作っていたのはもっと可愛かったんだが」

「まっしろい……」

「新井木、泣いているのか?」

幼稚園のとき幼なじみの男の子と作った雪ウサギも、やっぱり形が変だった。私は彼のお嫁さんになるつもりだったのに、あの子は自分がお嫁さんになるなんて言うから、私はお婿さんになるために、ボクになった。あの子は

どこに行ってしまったんだろう。名前も顔も思い出せない。でも大好きだったんだ。しろいしろい丸いウサギ。
まるで滝川陽平（たきがわようへい）のやつが持っている帽子みたいに丸い。私はその帽子がなぜかとても欲しかったんだ。でも、滝川はくれなかった。

しろいぼうし……。

「あれ、あれれれ、あれれれれれ……」
「どうした、新井木」
涙が止まらなかった。いつの間にか大声をあげて泣きはじめていた。大切なものを私は忘れている。それに気がついたのは、あの時だった。そして青い人の笑顔を思い出した。もう怖くなかった。ひとつだけ脈絡なく理解できた。
私はもうお婿さんになる必要はないと、いじめられていたあの子を守る必要は、もうないんだと。なぜそう思ったのか、この時にはわかってなかったけど、私はこの時から私に成ったんだ。ゆめみる、乙女に。
雪ウサギの横に落ちていた南天の実を拾って囓ってみた。天に成る実。それはとても苦かった。

◆

そのあとも私たちは阿蘇周辺の電異地点をまわった。睡眠は車でとった。私たちが泊まるために、加藤祭（かとうまつり）ちゃんが用意しておいてくれたという宿泊施設の前を通り過ぎたとき若宮さんは「俺たちには、もう必要ないだろう」とだけ言った。

◆

人であれば、すべての感覚が失われるはずの罠の中、新井木は吸い取られようとしていく記憶を、がっしりと掴み続けていた。
その空間を漂う宝石のひとつが、新井木が両手でしっかりと抱えている白い帽子に触れそうになった。即座に新井木の足技が決まり、宝石ははじき飛ばされる。
「私の帽子に触らないで」

Memory2　白色の帽子～別離（わかれ）の決闘～

阿蘇から帰った私は滝川が大切にしている帽子がどうしても欲しくて。だからまた、滝川と交渉してみた。
「ねーねー、その帽子を私にゆずって、お願い」
「しつこいぞ、お前。それは何ヶ月も前にキッパリと断ったはず。ってさあ、ワタシってなんだよ。ボクじゃなかったのか？　まさか色じかけ狙ってんのか？」
「ちがうわよ。私は私なの。そんなことより帽子ゆずってよ」
「やだやだ。そもそもさぁ、なんでそんなにこの帽子を欲しがるんだよ。似たようなの買えばいいだろう」
「じゃあさ、滝川はどうしてその帽子を大切にしているの。似たようなの買ってくるから交換して」
「やだ、俺はこの帽子が大切なんだ。理由なんかない」
滝川は理由がなくても大切だという。でもそれは違う。本当は理由があるんだ。
「理由がないなら、その帽子は私がもらうわ。私には理由があるもの。その帽子が欲しい。それが理由よ」
滝川は溜息をついて私に背を向ける。
「逃げるなっ」
「はぁ？」
「帽子をかけて決闘よっ」
どよめきが起こる。いつの間にか周囲に人が集まっていた。
「お前さぁ、何考えてんだよ。俺は強いぜ。だてに戦車乗りしているんじゃない。一緒に訓練していた頃とは違うんだ。俺、男だぜ」
そういうと滝川はシュッシュと空を切るパンチをくりだした。ふん、それぐらいは私にも出来る。
「ふふん、怖いんだ。私は戦車に守られずウォードレスだけで戦場を駆け抜ける戦車随伴歩兵（スカウト）だよ。強くなったのは私だよ。それに私はもっと強くなるわ。そう決めたから」
「けっ、バカらしい。いいよ、決闘してやる。でも一方的に勝つのは面白くない。ハンデやるよ」
騒ぎを聞きつけ若宮さんが駆けつけてきた。
「そのハンデ俺がもらうぞ、滝川」

いつの間にか授業が始まり、校舎裏は私たちだけになっていた。
滝川は帽子を脱ぐと、若宮さんに預けた。
「若宮先輩、信じてますから預けます」
「いくわよ」
私が戦場で得意としているのはキックだ。普段はレールガンで先輩と一緒に戦うけれど、市街地とか障害物が多い地形では、ロケットをつけたウォードレスだけで戦う方が機動性がよい。
滝川はパンチをくりだしてくる。私はそれをよけ蹴りを入れる。決まらない。
私はあの帽子が欲しい。
どうしても欲しい。
「ていうかさぁ、私にはその帽子が絶対に必要なの」
滝川のパンチが頬をかすった。頬が切れた感触。ついでに私の何かも切れた。キュロットのポケットに昼休みに買ったばかりのシャープペン五色セットが入っていた。私はそれをつかみ出すと、滝川が次のパンチをくりだした瞬間、その肩に刺した。
「うわああああぁ」
滝川が転げ回る。
「帽子をよこしなさい。でないと目をえぐるわよ」
「いっ、いやだ。卑怯者」
次のシャープペンを滝川に差し込もうとした瞬間若宮さんが「やめろ、何考えているんだ。ハンデもらうぞ滝川」と叫びながら、私を羽交い締めにした。
「やめろ、やめてくれ新井木。お前最近変だぞ」
「いやだよ。ひどいよ若宮先輩。私はその帽子がどうしても必要なのよ。でないと、ゆめに届かない」
「ユメだと？　そいつは初耳だ。新井木、お前の〝夢〟とはなんだ？」
私を取り押さえながら、若宮さんは帽子を滝川に優しく投げ返した。
「すまんな」
その言葉は滝川に向けられたのかな。それとも。
腹部に一瞬痛みを感じ、私の意識は遠のいた。

◇

「すまん。この通りだ」
私が目覚めたのは整備員控え室の布団の中だった。隣には滝川が寝ていて。
その横で若宮さんが。
若宮さんが土下座していた。
「頼む、お前がそれを大切にしているのは知っている。それでも頼む。帽子を新井木にゆずってやってくれ」
二人とも私が目覚めたのに気がついていなかった。
「どうしてなんすか先輩。阿蘇から帰ってきてから二人とも変ですよ。ついこの間まで、二人ともあんなに楽しそうだったのに。新井木も帽子のことたまに見ているぐらいで、欲しいと言わなくなっていたじゃないですか。変ですよ」
「ああ、すまん。俺は茜や狩谷のように頭がいいわけではないから、阿蘇に何があったのか、何が起こっているのかわからん。でもな、新井木にその帽子が必要なことだけは、俺にはわかる」
「若宮先輩、土下座やめてください。俺、戦場で先輩に助けられたこと何度もあるんですし。俺はこの帽子をいつから持っていたのかとか覚えてないんですよ。でも大事で。不思議なのは新井木だけでなく、石津や若宮先輩もこの帽子を寂しそうに見ていることがありましたよね」
「そうだな。俺もその帽子に惹かれてはいる」
「だからぁ、頭を上げてくださいよ先輩。俺この帽子を先輩にならあげてもいいと思います……。その後は好きにしてください」
滝川が布団からでる気配がした。そして階段をおり、座り込んだままの若宮さんの横に立ち、手をさしのべていた。
「立ってください若宮先輩」
「すまん」
「てへ。俺少しぐらいはカッコよくできていますか」
「ああ、お前はかっこいいよ」
「これがアニメだと死相がでていると視聴者は思うんだろうな」
「大丈夫だ。お前は死なない。お前は主人公だ」
「えへへ、そうかなぁ」
「こんなに格好いいのはナンバー2か、主人公だろ」
「先輩、ナンバー2は最終回で死にます」
「そっ、そうなのか、すまん」
二人の乾いた笑いが、少しずつ大きくなっていき、最後に爆笑となった。
二人とも、ごめん、ありがとう。

風のゆくえを追って　～ニーギ流転抄～

翌日、私の机の中に、可愛らしい紙袋が入っていた。その中には白い帽子が入っていた。メッセージカードに「やるよ」とあった文字は滝川の字ではなかった。

私は帽子をかぶると、屋上に向かった。昨日若宮さんの机の中に屋上にきて欲しいと書いたメモを入れておいた。

屋上には若宮さんがいた。朝からシャワーを浴びたのかその髪が濡れていた。

「若宮先輩、私が呼び出したのに待たせてごめん」

「寮で済ませられない話、なのか」

「うん、あのね、若宮先輩、私ね」

「言いづらいなら、言わなくてもいい。俺はお前が辛そうな顔をするのは好かん」

そう言いながら若宮さんこそ変な顔で微笑んでいた。

「俺は不思議に思っていたことがある。ある日突然お前が戦車随伴歩兵（スカウト）にきた。互いに当たり前のように一緒に戦った。でもな、俺はたまにお前のいる場所に、何か別のものが見えていた。それが何かはわからない。でもな、その帽子をかぶったお前を見て、その何かが俺の中で埋まった気がするんだ。昨日お前は言っていたな、〝夢〟がと。その〝夢〟が何か、たぶんお前もわかっていない。でも俺はその〝夢〟が叶うといいなと、心から言える。本当だ。その〝夢〟はもしかしたら俺の何かの欠片かも知れない、そう思えるんだ」

「若宮先輩……」

「なあ、つき合うようになってから半年か。その間、お前は俺をずっと若宮先輩と呼び続けたな。なぜか俺はそれが少しばかり引っかかっていたんだ。お前は無鉄砲でガサツ、でも努力家で、噂好きのくせに世話好きで。俺は……、楽しかった」

「若宮さん……。あのね、私のファーストキスは若宮さんだけのものだよ。本当に好きだよ」

「ああ…」

「ごめんなさい」

その日私は、うちの小隊の直属の上官である芝村勝吏（しばむらしょうり）準竜師に連絡を取った。

私は、ゆめを見つけるために、芝村の犬となった。

◆

彼女に蹴飛ばされた宝石が何かに跳ね返され、跳ね返され。それまではゆったりと漂っていた他の宝石にぶつかり弾き飛ばす。そのたびに癇癪（かんしゃく）を起こした子どもが叩くメタロフォンの音のように甲高く、それでいて透き通った音が響く。

「うわ、うるさい」

耳を塞ごうにも両手でしっかりと帽子を抱え込んでいるし、その手を少しでもゆるめたら帽子がどこかにいってしまいそう。

きんきんきらきらと飛び回り鳴り続ける宝石たち。新井木はそれを器用に避ける。くねくねと。

その甲高い大音響の中。どこからか、かすかに歌声が聞こえはじめた。

「あれっ、歌だ。この歌、聞いたことがある」

◆

Memory3　雪どけの前に ～東北の守り～

べつにやけを起こしていたわけじゃない。焦っていたかと言われれば、「うん」と答えるけど。

芝村に食い込む一歩は簡単だった。

「阿蘇で青い人を見たわ」

そう芝村準竜師に善行前司令への伝言を頼んだだけ。手段が正しかったかどうかなんて確証はない。だけど、このカードで正しいんだよと乙女の第六感が囁いた。私の記憶はおかしい。記憶操作といったらきっと軍のインボー。だから、陸軍や政府の一部を牛耳る、悪名高い芝村一族にでも食い込んでくしかないって。善行さんの異動は、芝村閥に功績を認められての栄転だっていうもっぱらの噂だったから、きっと力になってくれる。

瀬戸内に転戦していた善行さんは、機密に近づける部署への転属という私の希望を聞いて、意外なほどあっさり手を回してくれた。

私が配属されたのは北海道の第十一師団。その師団には善行さんの友人である内田万翼長（うちだまんよくちょう）の小隊があり、私はその一員となった。

十一師団はかつて幻獣が攻めてきたとき、いち早く亡命ロシア軍と共闘し幻獣を押し返した対幻獣戦初勝利の記録を持つ士魂（しこん）部隊の流れだとか。そんな退屈な説明を内田司令は延々と話してくれた。しゃべり方は善行さん

と似ているけど、説明魔。雰囲気はちょっと平凡なおじさんって感じ。初対面と思うのだけど、なんか見覚えあるような。なんでだろ？

北海道は陸軍が四師団と、航空団一つ、それに海軍も機能している数少ない地だとか。おかげで北海道は守られていて、農作物は豊富だし、牧場もあるし、ジャガイモ畑だらけだけど、肉じゃがにお肉が三切れ以上入っていて、グリーンピースまで入っている豊かさ。北海道は人工石油だけでなく日本の食の一大補給基地でもあるのね。ご飯白いし。ついでに雪で世界が真っ白。

そして私たちの小隊は青森の前線へ飛んだ。北海道から本土への補給路のほとんどは青函トンネル経由。

その青森側の出口を目指して幻獣が攻めてきているという。それを迎え撃つ東北方面の守備隊は、八甲田山の第九師団の子師団である一〇九師団。乙・丙級のいわゆる殻付き師団（警備師団）だという。

しかも歩兵部隊で戦車なし。指揮車もない。ヘリの中で配置図をチェックし直した。その守備隊の平均年齢は十四歳、関東出身で戦闘経験なし。全小隊を統べる中隊長も学徒動員兵で実戦経験なし。

内田小隊は実戦経験あるもので固められた特殊部隊。そして五一二一小隊と同じくほとんど芝村の私兵状態で自由がきく。それで援軍として飛んだんだ。

通信が入った。

「戦車随伴歩兵（スカウト）、降下地点の把握よろしいか。リングに入っている情報確認を忘れるな」

「ハッチ開きます」

最新式のウォードレスが次々と空へ飛び出す。リテルゴルロケットは最後まで使わない。旧式のパラシュートが次々と花開く。

私も空を駆け下りる。眼下では幻獣の先攻部隊が実体化しはじめている。地上の幻獣たちの赤い眼光が上を向いているのが見える。

「ジャマー、スモーク発動します」

その通信直後、私たちの乗ってきたヘリが火を噴いた。わき上がる煙はスモークデスクチャージャーからなのか、それとも。

白煙を吐きながらヘリは山の向こうへと消えた。

着地と同時にパラシュートを外し友軍の陣地へ走る。敵は七里長浜から上陸し津軽半島分断と青函トンネル破壊を目論んでいた。

不思議なのは進軍してくる敵のほとんどが小型幻獣だということ。この日本の喉元といえる青函トンネルを落とす作戦に戦力の弱いゴブリン中心の歩兵部隊で攻め入るってなんか変。補給物資中継地点でしかない善行さんのところでさえ中型幻獣中心の混成部隊で攻めてきているのに。

そう考えながら指示されていた味方陣地に飛び込んだ私は、息をのんだ。そこにいた学兵たちには身を守るウォードレスも行き渡っていない。一分隊に古くさい機銃が一丁。あとは小火器だけを片手に待機していた。これではゴブリン相手でも戦闘は成り立たないよ。

「分隊長はどちらにおられますか？」

分隊長は辛うじて旧型のウォードレスを着ていた。私は彼の多目的リングと情報を交わすため、左手の平から多目的結晶体をあらわした。

どよめきが起こる。

「あっあの、もしかして熊本の方ですか」

分隊長がたずねた。そういえば善行さんが言ってた、多目的結晶を手の平に埋め込むのは熊本だけだと。

「はっ。熊本の五一二一小隊におりました」

わき上がる歓声。

「五一二一小隊の女性戦車随伴歩兵（スカウト）と言えば、新井木さんですか。ニュース映画で何度も拝見しました。僕ら熊本の学生たちが頑張って幻獣をやっつけたのに感激して志願したんですよ。熊本の学生たち、すごい活躍でしたね。食べたジャガイモ飯の数、新井木さんの方が多いのですから、その、喋り方止めてください。くすぐったいです」

「ありがとう。実は私も軍隊式しゃべり方わかんないまま、自己流で通してきたから、いつボロが出るかとドキドキしていたんだ。ねえ君の名前は？」

「さ、いえ、僕が手柄をたてたときに自己紹介させてください」

雑談している間に、互いの情報交換が終わる。分隊長は私からの情報を整理すると、部隊の皆に転送しはじめた。

「ねえ、射撃訓練はやったんだよね」

「もちろんです」

「じゃ、これは反動少ないタイプだから、ウォードレス着ていない人でも大丈夫だよ」

「新井木さん、何を」

私は持っていたサブマシンガン二丁を分隊長に渡すと、携帯してきた武装を次々と取り出し、各小隊班長に渡すようお願いした。

そしてウォードレスに貼りつけていたアサルトライフル二丁、弾倉、手榴弾

を外すと、これも彼らに渡した。私の武装は両足に貼りつけてある超硬度大太刀とヘビーマシンガンだけになった。

「敵のほとんどはゴブリンタイプ。長距離攻撃は無いわ。ただキメラが数体いたようだから、それはライフルで狙って。いい、この壕から出ないで。ここは大切な場所よ。敵の狙いは青函トンネル。だからここを絶対に突破しようとするから、引きつけて戦おう。そして迎えの電車にみんなで乗ろう」

　同じ中学の同級生で構成されたというこの分隊、まとまりよくて士気も高い。

　どこからか機銃の音がする。戦場を照らす照明弾が次々と打ち上がる。一面の積雪の中ではいつもより明るく光る。稜線に、ゴブリンたちの姿が浮かぶ。

「きた」

　射程距離内に敵が入る。物凄い数。隣の壕から学兵たちが飛び出していく。積雪の中、足元が危うすぎる。誰よ隣の責任者は、彼らを止めなさいよ。まずはマシンガンで削ってからでないと。

　ゴブリンリーダーの手にトマホークが浮かぶ。

「伏せて」

　彼らに私の叫びは届かない。悲鳴あげるまもなく次々と分断されていく。あまりにもスムーズにそれは終わり、まるで誰かが雪の上に赤い花をまき散らして遊んだような風景。

　嘘でしょ……。

「ここを守っていて。これは命令と思ってもらっていいわ」

　ヘビーマシンガンを持って壕から飛び出す。

　弾倉は四。肉じゃがのおかげで体力ＯＫ。

　マシンガンで弾幕を作りながら、隣の部隊に襲いかかろうとしているゴブリンの中へ飛び込む。マシンガンで、ある程度は削ったとはいえ、相手は多勢。マシンガンの砲身で身を守りながら、足技で戦う。立ち止まったら殺される。走り続ける。弾倉を入れ替える時間が惜しい。マシンガンを投げ捨て、両手に超硬度大太刀を持つ。

「ちくしょうっ！　さっさと撤退しやがれ」

　ズバズバと肉と骨を切り裂く感覚。

　足の遅いキメラが到着しはじめた。やつらのレーザーを防ぐ煙幕がそれぞれの壕から発射される。ライフルが的確にキメラを射抜いていく。

　幻獣たちが撤退を開始した。

　後方で待機していた小隊が幻獣を追い始める。仲間の死を見て興奮状態となった学兵たちの戦意は高く掃討戦はあっけなく終わった。

　そのまま陣地の中で夜明けを待った。熊本の場合は戦闘が終われば、即、トラックか電車が来て交代ありで一度学校へ帰り補給ができた。だけど、ここでは事情が違う。鉄道は物資輸送が優先され、しかも線路の雪かきも守備隊の仕事となっていた。それでも死傷者は優先的に弘前へ送られるはずなのに雪のため迎えが来ない。つまり私たちへの補給物資も来なかった。食べものはリンゴしかない。ちょっとしたダイエット。

　医療器具もろくなものなし。軍医は医学生が一人。あとは衛生班の少女たち。粗末な小屋の中にズラリと並べられた負傷兵。遺体はシートにくるみ、外に並べてあった。

　夜になったらまた敵がくる。夕方からは雪になるという。私のヘビーマシンガンの弾倉はあとひとつしか残っていない。他のメンバーも似たようなものだ。

「新井木さん、暖まりますよ」

　分隊長が竹の筒を利用して暖めた飲み物をくれた。見ると、たき火の周りに何本もの筒が立っている。

「美味しい」

「新井木さんたちから分けていただいた携帯食の中に紅茶のタブレットがありましたので、アップルティに挑戦しました」

　その竹の切り口を見ていると、長崎の学兵たちを思い出す。去年の夏の休戦期間まで、彼らは一切の補給路を断たれ戦っていた。それこそ竹槍とか、竹で作ったトラップで戦っていたんだよね。私たちが通信ひとつで武器を手に入れられていたときに。でもマスコミは長崎の学兵たちのことほんの少し取り扱っただけだった。真の英雄は彼らなのに。

　皆が一息ついたあとで内田さんが地面に地図を描きはじめた。本当なら私たちが乗ってきた大型ヘリの「きたかぜ」が指揮所になっていたのにな。あの中にはまだ沢山物資があったのに。

「幻獣の実体化第一確認地点は七里長浜。亀ヶ岡遺跡周辺です」

　内田さんは海岸線を描いたあとに、変な人形を描き加えた。

「それ、新型幻獣ですか？」

「いえ、ここから発掘された遮光式土器です。有名ですよ。昨日の敵進入路から考えて、敵は屏風山を迂回する形で、弘前を目指しています。また能代からの上陸も確認されています。こちらは奥羽本線に沿う形で進軍しているようです。彼らの目標も弘前のようです。さて、私たちは彼らをいかに迎え

ましょうか。能代の幻獣は自衛軍が迎撃するそうです」
　つまり、私たちへの援軍は期待できないということね。内田さんが説明を続ける。
「我々は昨日と同じゴブリンを中心とした歩兵隊と戦うことになります。ところで、ゴブリンですが、やつらの移動法は極めて人間的です。基本的には道があれば道に沿う、線路があれば線路に。二本足で歩きやすい形で進軍します。そして幸いなことに、今は冬です。ここへの進入路は警備隊の皆さんが毎日除雪作業している道路だけです。だからといって道路横にうずたかく積み上げられ固められた雪壁の上で待ち伏せすればよい。というわけではありません。それは敵にも予測済みでしょう。多勢に立ち向かう守備隊は地の利を活かすしかありません」
　内田さんは海岸線からここまで続く道路を描くと、道路から外れた線を書き込んだ。
「このラインは皆さんが線路の除雪作業のために作った近道ですね。先ほど確認しましたが田圃の上を通っている」
　皆が顔を見合わせる。
「申し訳ありません。時間節約のために指示いたしました」
　中隊長が頭を下げる。
「いえ、どうせ耕す人のいない田圃のようですし、しかもそのおかげで作戦が組み立てられました。さあ、この地点から、ここまで大きな穴を掘りましょう。凍土を掘り起こすのは大変です。しかし、幸いなことにこの部隊、重機には不自由しません。しかも皆さんは除雪作業を三ヶ月も担当し続けています。ですから重機の取り扱いも手慣れたものでしょう。そして私の部隊は裏山で芝刈りをいたしましょうか。時間はまだありますが、急ぎましょう」
　作業は順調に進み、私たちが伐採してきた竹は竹槍に加工され、落とし穴の仕掛けとなり蓋となった。落とし穴の蓋の作り方も内田さんは細かく指示する。進入路側の蓋は敵に見破られないようようしっかりと編み、私たちの陣地側は軽く編む。穴も進入路側はかなり深く掘るよう指示した。
　昼過ぎから雪が降り始め、掘ったあとの土塊や落ちた竹の葉を隠してくれた。
　残土にも竹を使い壕の補強に使った。
　その指示をしながら内田さんは竹の小枝を何十と二十センチほどに切りと先を尖らせていた。節を利用して先の三センチほどに水を入れ、雪の中に次々と差す。中の水は直ぐに凍りはじめる。

「新井木さん」
　壕で待機しているとき、分隊長が不安げに話しかけてきた。
「何?」
「落とし穴ですが、本当に使えるのでしょうか。幻獣は空中から現れるのではないでしょうか」
「大丈夫よ。ここの幻獣は徒歩で現れる。あ、あとね、湖を集団で泳いで移動していたのも見たことあるよ」
　軍に入る前までは、ううん、軍に入ってからも実戦配備になるまでは、私も、幻獣ってただの化け物だと考えていた。
　だって小学校で習ったのは、どこからともなく現れて人を殺すだけ殺したら消える化け物だったし、ニュースでも空中から突然わき出した幻獣がアナウンサーの首を引きちぎるシーンとか流していたし。だから、幻獣はどこでも出現できると思っていて、余計に怖かったんだ。でも戦場で知ったのは、幻獣が私たちと同じに陸路を移動することが多いってこと。空中からわき出るのは幻獣勢力が優勢な地域だけ。だから優勢地域をひとつ潰すごとに幻獣の機動力は落ちていくんだよね。例外もあったけど。
　斥候部隊から通信が入る。
「――来ました――」
　いつの間にか雪がやんでいた。白銀の世界を月明かりが照らす。私たちの壕からは幻獣たちの行進は見えない。今回の私たちの役目は掃討戦。
　何かが崩れ落ちていくような、ドーンという音が聞こえた。そして悲鳴にならない悲鳴、声にならない声、それに合わせて機銃の音が響く。機銃の音が止むと同時に私たちは壕から飛び出す。
　雪煙の中、きょっきょっきょっという幻獣たちの鳴き声が聞こえる。だんだんと視野がひらけてくる。
「新井木さん、あっ、あれはなんなのですか」
　穴の向こうには銃撃で傷を負った幻獣たちの群れ。あるものは仲間を支え、あるものは穴に落ち竹に串刺しとなった仲間を助けようと必死になっている。
　私には見慣れた風景。
「あれではまるで人間のようじゃないですか」
「そうね。でも敵よ。昨日あなたたちの仲間を殺した敵よ」
「でっ…でも、幻獣なのに仲間を助けようとしているんですよ」
　私は超硬度大太刀(カトラス)を手に、雪に隠されていたロープを切った。落とし穴の進

入路側にいたゴブリンたちの足元に奈落が開く。除雪道路の雪壁に見せかけていた罠が勢いよく崩れ、幻獣たちの墓穴を埋めていく。赤黒い雪煙が立つ。

その間、分隊長は私の隣にへたり込み、胃液を吐き続けていた。

初めて戦場へ出た私もそうだった。そんな私があの戦場から生きて還れたのは若宮さんが戦ってくれたからだ。

順番かぁ……。

「あなたはここで私の背中を守っていてね」

私は超硬度大太刀(カトラス)を両手に走り出す。

よほどのことがないかぎり幻獣は仲間の死体を踏み越えられない。敗走をはじめた幻獣を追うのは内田部隊。

内田さんは超硬度大太刀(カトラス)まで学兵に渡していて手ぶら。かと思ったらポケットから先を尖らした竹の小枝を次々と取り出し、手裏剣のように幻獣に投げつけていく。または深く突き刺す。

「竹は便利ですよ。いざとなれば注射器だって作れます。以前、部隊が孤立したことがありまして、それこそ生き残るために何でも利用したのですよ。あの時、重りとして詰めたのはトリカブトを混ぜた粘土でしたが」

思い出した。この人は長崎で孤立していた部隊の隊長さんだ。名前も聞いていたのに、あの時の内田さんはガリガリだったから、イメージがなかなか重ならなかったんだ。

掃討戦がほとんど終わりという頃、後方から機銃の音が。

「うそ……、きたかぜゾンビ」

学兵たちを背後から襲っているのは私たちが乗ってきた「きたかぜ」。それは味方機の戦力と信頼関係を盗む、いちばん嫌悪感をさそうタイプの幻獣に憑かれていた。

駆けつけようとする私たちを内田さんが止める。

「もう終わります。間に合いません」

内田さんの言葉通り、きたかぜゾンビはぐるりと射撃を終えた後、私たちの頭上を通り過ぎはるか前方に降りた。そして傷ついたゴブリンたちを搭乗させ飛び立っていった。

数日後、私たちは弘前市にある陸軍将校倶楽部・偕行社(かいこうしゃ)で表彰されていた。

「よくやった」だとかで学兵たちは生死問わず階級が上がった。

名前を最後まで聞かなかった分隊長の名は佐山徹(さやまとおる)だった。彼の部屋には五一二一小隊のファイルブックと引き延ばした私の写真があったと、後から聞いた。

私の胸に勲章が増えた。

◆

かすかに流れ込んでくる歌声が少しずつ大きくなる。不協和音を奏でていた宝石たちの動きがその歌に刺激されたかのようにかわりはじめる。

宝石のひとつひとつが青く光り始めながら、新井木の周囲で群舞する。

その群舞により新井木の周囲に円陣が描かれはじめた。しかし歌声が少しでも途切れると円陣は消える。

「へたくそな歌。どこの誰よ」

また歌声が流れはじめる。歌い手が増えたようだ。今度は宝石だけでなく新井木の身体も光り出した。

「思い出した。この歌はあの時と同じやつだ」

◆

Memory4　青のゆくえ～精霊の文様～

悪いゆめでも見てるみたいな内田部隊での任務にも、いいかげん慣れっこに…ううん、心が麻痺しかかってきていたある日。私は東京の南校生徒会室に呼び出された。そこには芝村準竜師がいた。

「挨拶はいい。お前の評判は九州まで届いている。絢爛舞踏章(けんらんぶとう)まであと少しだそうだな。面白い噂がある。お前が戦うとき足が青く光ると。それは本当か？」

「本当です」

準竜師の表情は変わらない。

「阿蘇の吹雪の中で青い人を見ました。たぶん助けられたのだと思います。それから私の足は光るようになりました」

「なぜ軍に留まる。熊本での武勲で兵役免除資格もある。軍に留まるにしても、もっと高い地位なり、危険の少ない部署なりへの転属も可能だ。栄転の話しもあったはずだ。なぜ留まる」

「欲しいものがあるからです」

「それは何だ」

「絢爛舞踏には不可能を可能と変える力があると、以前聞いたことがあります。私はそれが欲しい」
「我が従妹殿か。お前はそれを信じるのか」
「そうです」
「それは、お前が今のままで存在することを許さぬものだ。それでも良いのか」
「はい」
「新井木勇美、お前は知らんだろうが、新井木一族とはかつて九州に降臨したニーギ神の末裔。面白い。これもあの人が言い残した偶然という名の必然とやらなのか。ニーギ、力をやろう。俺と熊本へ来い。今すぐだ。内田への連絡は俺の方からしておく」

準竜師の言葉にしたがい、身の回りのものだけ持って軍用機に乗り込んだ。そして熊本への到着を懐かしむ間もなく、目隠しをされた。でも車の走り方で熊本市内に向かっているのはわかった。
「あれ」
目隠しを外されたらそこは温泉だった。変な格好の女性たちが私の服を脱がす。
「帽子に触らないで」
そこで身体を隅々まで洗われたあと、布一枚と帽子(これは私が譲らなかったから)姿で岩屋に案内され、中央に立つように言われた。私の周囲に丸く人垣ができた。
白衣の男性が何も入っていない瓶を準竜師に恭しく手渡す。
「凛子(りんこ)」
きれいな女の人がそれを受け取り、私の前に立った。なんか見覚えあるような気が……。
「ニーギさん、これは一種の人体改造です。覚悟はできているの」
「はい」
瓶の蓋が開かれる。中身はやっぱカラ。でもなんか花のような香りがする。
蓋が開かれたのを合図としてその場の皆が歌い出した。

偉大なる青にして青の王
純粋の炎ゆえに青く輝く最強の伝説
全ての力を従えし万物の調停者の御名において
幼き青の我ら
万古の契約の履行を願おう
そはただの人の願い
人ゆえの夢

「あれ……」
まるで歌に引き上げられるように身体が宙に浮く。いつの間にか身体の自由が奪われていた。私の立っていた場所には青い円陣が浮き出しはじめる、誰かが私の身体を覆っていた布を剥がす。青い光の中、私は白い帽子ひとつという姿となった。
カラだったはずの瓶の中には青い液体が満ちていて、凛子という名の人はその中に人差し指と中指を浸ける。彼女は歌いながら私の額をその液がついた指先で撫でる。二本の指先は何かを描くように、くっついて一本になったり二本になったりしながら、私の全身を這っていく。指が這ったあとには文様が青く浮かび上がる。
指先は私のすべてを容赦なく這っていく。耳、舌、眼球、そして抵抗できないまま帽子を取られ。
一瞬彼女の歌声が乱れる。私もその時初めて知った。白い帽子の内側にも、青い文様がぴっちりと浮かび上がっていた。そして彼女は何事もなかったかのように、私の頭皮にも文様を描き込み、帽子を戻した。
文様が全身に描き込まれ、最後の仕上げが終わった瞬間、私は、私が青い炎に包まれ燃え尽きていくのを確かに見た。



私が目覚めたのは約一月後のこと。その頃、関東では史上最大の激戦、茜大介参謀の立案による「茜作戦」が始まろうとしていた。



あ、また歌声が大きくなった……。
そう、歌。
歌、歌、歌、あの戦場では多くの歌が紡がれ、何百万という命が歌に救われ、歌に散り、歌に生まれた。古い歌が命を吸って新しい歌に生まれ変わる。歌を歌えない幻獣たちは歌に破れたのかも知れないと、誰か言ってたっけ…。

Memory5　風が疾る道　～銀環作戦～

茜作戦は、人類側の勝利に終わった。作戦後、幻獣による組織的な攻撃はほとんどなくなり、攻撃があったとしてもほとんど単発的な活動で、住民による自警団レベルでも対応できちゃったりする。どうやら先の作戦で、敵の主力の大半が壊滅したみたい。

だけど、その犠牲はあまりに大きかった。実際のところ、私たちにももう、まともな攻勢をかけられるだけの戦力は無いに等しかった。

それでも、戦勝気分に押された主戦派は幻獣を徹底的に壊滅するまで戦うべきと主張するし、マスコミもそれを煽った。民間人にも兵隊にも、ほんとはすごく厭戦ムードが広がってたんだけど、他にどうしようもなかった。確かにここで手を緩めて、兵力を回復されてしまったら元も子もないし。

案の定、幻獣の残存兵力が阿蘇に集結しつつあるという動きがキャッチされた。私たちが諜報で得た情報から勘定すると、その数、およそ三〇〇万。それに呼応して、人類側の生き残り部隊も満身創痍のまま、ふたたび熊本へと集められていった。その数、多く見積もっても六〇万。数だけみれば、お話にならない戦力差。それをカバーする茜みたいな優秀な作戦参謀も、今はもう、いない。

それでも、敵が統率を取り戻す前に、決戦を挑むしか手がない。現場の方ではもっと別の道がないかを模索する声もあったのだけれど、国連―政府のそんな方針を覆すことはできなかった。結局、学兵生徒会連合と政府上層部の思惑に、いろいろ食いちがいが残ったまま、全軍かき集めての阿蘇包囲攻撃「銀環作戦」は発令された。



各地からの部隊が続々と到着し、包囲の配置につく中、私を含む文様を施された直属の隠密たちは、厳重に人払いされた芝村準竜師の天幕に集合した。どのみち私たちの役回りってば、辛くて報われない汚れ役。いくつも特殊任務をこなして、どんな指令も眉ひとつ動かさずに聞けるつもりだったけど、あまりに意外な今度の準竜師のもくろみに、私は思わず声を上げてしまった。

「……講和…ですか、幻獣と…？」

「そうだ。これがその最後のチャンスだ」

講和を望む一部の幻獣勢力が命がけで送りつづけていた和平メッセージを、国連軍政部がずっと隠してきた。その講和派幻獣と共同し、決戦になる前に和平への道筋をつける。そういう博打を打つのだと、準竜師は今度の任務の目的を説明した。幻獣にも、講和を望む声があったなんて…。

「なぜ、今なんです。そんな相手がいるなら、もっと早く交渉できたのでは？」

「二年前、ある作戦で我らも一度は講和派との接触に成功したのだが」

準竜師は、手に持った資料の束で表情を隠しながら呟いた。

「しかしある時期から、〝彼女〟らとの連絡が途絶えた」

「〝彼女〟？」

「そう、〝彼女〟だ。あの頃は幻獣優勢で、〝彼女〟が示した講和条件は人類の九州撤退。のめる話ではなかった。そこから先の交渉が途絶えたのは、おそらくクーラが〝彼女〟を抑えていたからだろう」

クーラ・ベルカルド。幻獣軍の主力を率いていた敵の総大将だと、私たち隠密役にも、ついこのあいだ初めて知らされた。茜作戦後、行方不明になったクーラの足どりをしばらく捜させられたりして。結局手がかりはつかめなかったんだけど、阿蘇に集結している幻獣軍とは、たぶん合流していない。

「つまり、クーラの勢力がいない今なら、幻獣の講和派が復活できると？」

「そういうことだ。講和派のリーダーである〝彼女〟を捜しだし、指定のポイントへ護送。そこで講和の意思を宣誓させる。それが今回の貴様たちの任務だ」

これまで受けたのに比べれば、嘘みたいに前向きな仕事。まったく、あべこべといってもいいくらい。これまで芝村は、この戦いは襲いかかってきた天敵から身を守るための生存闘争だからって、幻獣とわかりあえると信じている幻獣共生派をずっと弾圧してきていた。政敵を追い落とすためのスキャンダルの材料にまでしたりして。そこからすれば、すごい矛盾。

でも、本当に幻獣に講和の意思があったって、決戦に向けて動き出した全軍を、こんな逆クーデターみたいなやり方だけで止められる？　あの芝村が、そんな破れかぶれなロマンに賭けたりするだろうか。

きっと、準竜師たちは知っているんだ。幻獣たちがどこから来た何者で、なんのために戦わなきゃならなかったのかとかいうことかも。幻獣は、人の

想念が実体化したあしきゆめだって説もあった。思い出したくても思い出せない、私のゆめの正体も、もしかして……。

◇

深夜、準備を済ませた私たちの部隊は行動を開始した。

日中のうちには全国から到着した人類方の配置も済み、いつ攻撃命令が下ってもおかしくない時間との戦いになってきてたんだけど、幸い両軍ともに目立った動きはなかった。本当は包囲網なんて名ばかりの、お互いに遠すぎて効果的な連携のできない散兵陣みたいなものだったから、どこかに兵力集中して各個撃破されたり、闇に紛れてゲリラ戦を仕掛けられたりしたら一巻の終わり。そうなる前に、今晩中に例の〝彼女〟ってのをみつけて、決着をつけるしかない。

で、具体的にどうやって捜し出すかというと。

「どう、まなみちゃん。何か感じる?」

私は、傍らに寄りそう小柄なウォードレス姿の女の子に尋ねた。

「はい……。やはり、頂上の方だと思います。微かですが、記録にあったパターンに似た思念を感じた気がします」

テレパスとして機能する同調能力を強化された、特殊な年齢固定型クローンの子。五一二一小隊のオペレーターだった東原ののみちゃん…もとい望ちゃんの姉妹型のタイプ。名前は、東原愛だって。栗色の髪にヘイゼルの瞳。顔かたちはあの幼いののちゃんとまったく同じようなんだけど、手足がすらっと長くてカッゼツもいいし、すごく大人っぽいから違和感感じちゃう。

「ねえ。『記録にあった』って、二年前の作戦で講和派と接触したのはあなたじゃなかったの?」

「…はい…ごめんなさい。実はそのへん、よくわからないんです。公式の記録や部隊の人たちの記憶では、あの降下作戦に参加したのは私だったことになっているんですが、私自身にはその間の記憶が無くて…。きっと何かの処理違いで、抜け落ちてしまっただけだと思うんですけれど」

「処理違い?」

「はい。私たちの任務の記憶は、姉妹でいつでも代わりがきくよう、生体コンピュータにバックアップを取っていますから、多分その時に。だから私の実感では、姉妹の誰かの記憶を継承したのと変わらないんです」

ふーん、そういうもんか。いずれにしても、目標探索には彼女の能力だけが頼り。オリジナルがどの姉妹かなんてことはどうだっていい。でも、どうしてかな。私、なんかものすごく大事なことを聞いた気がする…。

ともかく私たちは、両軍との鉢合わせを避けながら、茂みから茂みへ、闇と闇を縫うようにして頂上を目指した。愛の同調探知は、時間間隔を一定にならないように空けて、折々のタイミングで一瞬ずつだけ。〝彼女〟以外の幻獣に悟られないように。

ののみのイメージがどうしても強かったから、愛が潜入行軍の支障にならないか心配だったんだけど、身のこなしはよく訓練されていて、私たちもそんなに速度を落とさなくて済んでる。同調のとき以外も、足手まといにならないように遅れず突出せず、弱音も吐かずに張りつめた顔に玉の汗を浮かべて必死についてきてるのがすごく、けなげ。世のいい男は、きっとこういう娘に取ってかれちゃうんだろうな…なんて、場違いな引け目まで感じちゃったり。

山頂に近づくにつれて、あちこちで実体化途中にある幻獣の気配が強まってくる。いよいよ敵陣に入り込んだみたいだ。そろそろ目標の目処をつけないと、まずい。

「…ニーギさん…!」

愛が、足を止めて私を呼んだ。

「あの岩場の近辺から、強いパターンを感じます」

はっとした。間違いない、いつかの文様の岩! 気がついた刹那、あの青い人や若宮さんとの思い出が蘇ってくる間もなく、私たちの身体にも、いつもは見えないあの文様が青々と燃え上がった。

「ああっ…」

視界がかすれ、四肢の感覚が薄らいでいく。私たちのまわりの現実感みたいなものが、一気に何か別のものに置き換えられていった。

次に視界が開けたとき、そこにはまったく違う光景が現れてた。さっきまでと同じ、阿蘇の山中であるのは確か。ただ、ほんのりと赤い微粒子みたいなものが霧のように空間いっぱいに漂い、そして目の前の断崖に、まるで東欧のお城みたいなファンタジックな建物がそびえている。岩とも金属ともつかない、とても奇妙な質感。

「てっ…点呼」

何が起きたか考える前に、私たちは反射的に部隊状況を確認しあう。ここにいるのは、はじめの半分弱。全員の顔に煌々と文様が浮かび上がっている。よくはわからないけど、あの岩の文様との何らかの相性で、私たちの一部だけがここに飛んできたのに違いない。その中には、やはり文様が入ってた愛もいる。状況がわかるとしたら、この娘だけみたい。
「ここが…、『幻獣の巣』…ワールドタイムゲートの…」
「え、何ゲート？」
「詳しくはわかりませんが、私たちの世界に実体化する前の、幻獣のすみかに通じる回廊だそうです。急ぎましょう、目標はあの城です」
やっぱり、あんたも何か知ってるのね。こっから生きて帰れたら、後でいろいろ聞かせてもらうから！



「城」の正面を避け、火口へと下る岩壁から洞穴のような潜入口をみつけた私たちは、愛を通じて〝彼女〟へのアプローチを初めて試みた。ここからなら他の幻獣に悟られず、本人にだけコンタクトできる。もし悟られても、この隘路からの突入なら敵の攻撃をしのぎ、〝彼女〟のもとへたどり着ける可能性はある。愛が目標パターンとの距離感から、そう判断した。
これまで以上に緊張した面もちで目を閉じ、同調交信に集中する愛。あ、やっぱりこの娘、文様まみれでもかわゆいろっぽい…とか僻んでる場合じゃなくて。
「応答ありました！　彼女は、ここに幽閉されています。城内にいるのはクーラに〝彼女〟の監視を命じられた、幻獣方主戦派の残党だそうです」
「突入して、助けだせってことね。場所は？」
「位置的にはこの奥をまっすぐです。ただ、経路までは…。あっ！」
レーザーが私たちの足下の岩肌に炸裂した。
「すみません、気づかれました！」
悲痛な愛の謝罪の声より早く、応戦した私たちのアサルトは先兵のナーガを蜂の巣にする。もう躊躇はできない。
「突入する！　大山・岩永・咲谷の三名はまなみちゃんを守りつつ、私たちを援護！」
そう部下たちに指示するとともに、私たちは最後となるはずの戦いに駆けだした。

長い潜入の緊張から解き放たれた私たちは、廊下に殺到してくる幻獣たちを見かけるや雨あられの銃弾を浴びせ、文字通りに血路を開いてゆく。いくつもに分岐した道から次々と現れてくる敵の足止めを部下たちに任せながら、私はどんどん奥を目指した。この程度の相手なら、ひとりでも十分。
そして私の超硬度大太刀が何匹目かの幻獣を斬り裂いたとき、突然私の周囲に青い光が湧きあがった。
「えっ…、何？」
その光を見た幻獣たちは、きびすを返して後退する。
光の中から、現れたのは、あの青い男の人…！
「ようこそ、人類の規格外へ」
「え？」
「君は、たった今、六番目の絢爛舞踏になったんだよ」
「はぁ……」
ああ、今ので三〇〇体狩り達成か…って、なんでアンタが。
「急ごう。彼女の身に危険が」
青い人は、行き止まりになっている壁を指さし、私に目配せする。
「時間がない。いくよ。いち、にの…さん！」
ドカッ!!
なんとなく息を合わさせられて、同時に青い人のパンチと同時に私も蹴り。壁が崩れ、現れた広間では、数体と十数体の中型の幻獣たちが対峙し、乱闘していた。少ない側の幻獣たちは、背後の一体を庇っているようだ。
「間に合った。〝彼女〟を守るよニーギ」
〝彼女〟ってやっぱ、あの庇われているグレーダーデーモンタイプの六脚属幻獣？　攻撃側の幻獣たちの不意のうちに、私は超硬度大太刀で躍りかかった。
「僕の名前は青の厚志。豪華絢爛たる光の舞踏！」
青い人が叫ぶと、その手に剣とも楽器ともつかない奇妙な武具、剣鈴が現れた。で、ちょっと、呑気に口上上げてる場合？
「ここにある最も新しい伝説と共に、闇を払い朝を呼ぶ」
って、こっちは乱闘しているのに踊り始めるし。
「それは伝説！」
だーかーらー戦えってば。
「それはただの人間からあらわれて、ただの人間で終わることを拒否した人間

が、ただ努力だけで、世界を変えることを選んだその結果！」

と思ったら、踊りに合わせて隣で二、三体ずつ幻獣が吹っ飛んでくし。

「それは世界の危機に対応して出現し、世界の危機を消滅させて、また消えていく存在。ありえざるべきそこにある者。夜明けを呼ぶ騒々しい足音。人が目を閉じるときに現れて、人が目を開く時に姿を消す最も新しき伝説。世界の最終防衛機構」

なにその冗談みたいな攻撃。なんでそれで幻獣倒れるかなー！

「忘れたとは言わせない。知った風な口もきかせない。闇が広がるその時には、絢爛舞踏が現れる。それがルール！　人間が決めたただひとつの自然法則」

抵抗する最後の敵に私の蹴りが決まった瞬間、彼が高らかに叫ぶ。

「朝が来たのだ、去れ闇よ！」

ぜーはー。

息切れしている私に向かって、彼はニッコリと微笑む。

「お疲れさま、サンドイッチ食べる？」

「思い出した。あんた、美形になっているけど、ぽややんのあっちゃん」

「元気そうだね」

天気の話でもするような口調。そうだよ、この人は元五一二一小隊の人型戦車乗りのエース、速水厚志。茜や滝川とバカやってたあっちゃん。いつからか青の厚志とか名乗りだして、五番目の絢爛舞踏章とか取って、あの娘を置いていつの間にかいなくなって……。

「ねえ、なんで私…」

「人が来る。時間がない、手を出して」

勢いに負けて手を出すと、青の厚志は私の多目的結晶に手をかざして何かのプログラムをインストールした。

「他世界間の翻訳プログラム。すぐに必要そうだからね。それと、これ」

なんか、青い名刺を渡される。

「今は、これだけ。もし君が、風を渡ることになったなら、いろいろ頼みたいことがある。また会おう」

「あっ」

いつかの吹雪のときと同じように、彼はまた目の前で消えてしまった。



愛と部隊の皆が到着したとき、私は〝彼女〟を見上げていた。

他の幻獣と変わらない、大きく恐ろしい姿。だけど、さっきの戦いで自分を守って倒れた仲間たちを優しく看取っている。

「ニーギさん、ご無事ですか」

「ありがと、まなみちゃん。あれが私たちの目標ね」

「はい、通訳します」

「ううん、大丈夫みたい」

そう。直接頭に響いてくるような「彼女」たちの言葉が、私にもわかるようになっていた。さっきのプログラムってのが、これね。

「シーナ様、ですね」

思い切って、呼びかけてみる。彼らの話し声を聞いて、わかった。「彼女」は、幻獣たちの女王様。シーナっていう名前らしい。

――いかにも。芝村の使者よ、あなたの用向きは？

「私は、ニーギ。あなたを連れ出せば、戦争が終わる。そう命令されてやってきました。私たちと、一緒に来ていただけますか」

高貴な相手への言葉遣い、こんなんでいいんだろうか。にわか仕込み(?)の幻獣語で。

――ではニーギ。問わせてください。どうすれば、この戦いを終わらせられましょうか、小さな英雄。あなたがたからすれば、私たちはおぞましい姿のあしきゆめ。恐怖におののく民をいかになだめ、和を立てる算段を得るのですか？

やだ、人のこと試してる、こいつ。こーゆー厄介な相手なら、はじめから言っときなさいよ、あの陰険準竜師！

「私、こんななりだけどただのゆめみる乙女だから、難しい政治の条件とかのことならわかりません。そっちはもっと偉い人とやってください。ただ…」

とりあえず身の丈外れた話を避けたはいいけど、思いっきり後が続かなくて、すんごい間。こんなの苦手、聞いてない、契約外労働！　スパイ活動でお偉方の助平オヤジたらしこむのなんかとは、わけちがうじゃん！　もお、こうなったら天然素朴ちゃんキャラに決め。

「ただ、私なら。あなたたちがどこから来て、なぜ人を殺すのか、知りたい。私たちは、生まれた頃から幻獣は人類の天敵で、戦ってるのが当たり前だと教えられて育ってきました。…うん？　ていうか、私たちの世代、幻獣と戦うためにつくられてるんですけど…」

ってしまった自爆！　わざわざ講和できなくなりそうなネタバレしてどうすんの。いらんこと言っちゃった…。ああ、愛がすごく心配そうに見てる。

「あ、でもフォローすると、直接戦ってきた私としては、実は幻獣って、そんなにわけのわからない相手じゃないなって、いろいろ思うところはあるんです。こうやって今、ちゃんと話しをすることだってできるんだし」
お話し…できてんのかなあ。なんか、ずっとノーリアクションなんですけど。
「…あの、別に本能だから殺しまくろうとか取って喰らおうとか、そういうのじゃないんですよね」
――本能…。
初反応きた。うげ、最悪なやつ図星？
――そう、それが、クーラ・ベルカルドの大義でした。ヤオトに侵された私たちが、人としての本能を取り戻すためには、闘い、殺さねばならないのだと。そう、かつてこの西方世界から流れてきた人類が、私たち東方人の先祖を恐れ、虐げたように。その記憶を思い起こさせ、逆侵攻の大義に民を束ねる象徴として、彼はある悲劇に謡われる伝説の双子の片割れから、私を創りあげました。
「……？」
ひとつひとつの言葉の意味はよくわからないけど、要はクーラが、シーナを戦いを煽るための傀儡にしてたってことか。でも、「世界を流れた」って？
――良いのですね、ほんとうに真実を語っても。
「はい。たぶん、それしかない、んだと思います」
わからないけどそれは、私のゆめにも繋がってる気がした。



私たちはシーナを連れて城を出、元の見慣れた世界へと戻った。夜は白み、朝が訪れようとしていた。シーナは外を守っていた幻獣たちに、クーラが講和の意思を持っていた彼女を結界の城に幽閉し、その意志をゆがめて不毛な戦いを続けさせようとしていた事実を告げ、改めて後退を命じた。おそらくシーナを襲った城の幻獣たちは、ここぞとなれば彼女を殺し、その罪を私たちに着せ、戦いを後戻りできなくするようなクーラの密命を受けていたのだろう。
指示されていた護送ポイントの駐車場には、芝村準竜師が手配したTV中継車が集まっていた。軍の偉い人たちが、おそるおそるシーナに歩み寄るシーンから、カメラは回り始める。
そして、突然シーナの姿がゆがむと、そこには美しい女性が立っていた。同時に、彼女の周辺にいた幻獣たちも次々と人の形に、しかも皆、銀髪赤眼のとても美形な人ばっかりになっていった。
ああ、やっぱそういうことだったんだ。勝吏め、芝村の地獄へ堕ちろ。最後の最後まで、私たちにこんな大事なこと隠してきて！
彼らは、故郷の「東方世界」が滅びはじめたことに気づき、少しずつこの「西方世界」に渡り、シベリアへの民族の移民を各国の政府に打診していたという。しかしこの世界は大戦中で彼女たちの願いは全く相手にされず、クーラの進撃を止められなかったって。
「過去の清算より、未来の建設を。この地にあるすべての命に平和を。このままでは双方に滅びが来ます。私の世界を覆った滅びは、すでに、この世界にも浸蝕しつつあります」
シーナが語る滅び、ヤオトという疫病の情報は世界を震撼させ、世論は講和に大きく傾いた。もちろん、六〇年近く続いた戦いのわだかまりは、そう簡単に消えたりしない。戦いが生んだいろいろな利権やいろいろな圧力、結局この世界の半分を奪った彼らへの、いろいろな考えやいろいろな感情。ちゃんとした条約を結ぶまでには、もうすこしだけ時間が必要だった。
でも、身も心も戦いに疲れ果てた双方の人々の現実が、これ以上の戦いという選択だけは、許さなかった。人間同士、だったんだしね…。
講和後、双方選りすぐりの戦士たちが、黒い月へと飛び立った。私はそれを見送ると、青の厚志から渡された名刺の住所へと向かった。



Memory6 逢いたい！ ～青い会社～

いろんなピースがはまってきた。青の厚志、ワールドタイムゲートを通じた異世界からの侵攻、それをずっと隠しつづけながら、結局はシーナの口から全世界に公開させざるをえなかった芝村。様々な世界の謎。

あの日、会見を終えた彼女の肌にもあの文様をみつけ、私は尋ねた。

「シーナ様、なぜ私たちと同じ文様が?」

「精霊回路。もともとは私たちの世界の技術です。それから、あなたの帽子の裏にも」

チェックきびしい！ やっぱ食えないおばさん。

「大事な人なのでしょう、その持ち主の方」

「…はい。私のゆめです。でも詳しくは思い出せないんです」

「そう。きっと風を渡ったのですね」

「風…ですか?」

「ええ。ずっと昔、私の姉であったという人は、大事な人との約束を果たせなかった。でも、今のあなたなら、自分のために生きることができます。きっと、辿り着けますよ」

やっぱり、私の心の穴を埋める最後のピースは、この白い帽子。顔を埋めると、私と滝川以外の匂いがする。その匂いをかぐと心が騒ぐ。

逢いたい……。

その想いの対象が誰なのか、わからないまま、逢いたい、逢いたい、逢いたいと、心が騒ぐ。でも、これだけは確か。私、ゆめみる乙女なんかじゃなかった。要は恋だ。私はただの恋する乙女だ！

名刺の住所は南熊本の「アルファ・システム」という名の何かの会社だった。熊本攻防戦の時に破棄されたのか、既に廃ビルとなっていた。

うん?

匂いがする。

帽子と同じ匂いが、その廃ビルからする。

私は形ばかりのバリケードを破壊し、『危険ワナあります』という立て看板を無視して、その廃ビルに忍び込んだ。玄関口の電気ショック攻撃や、吊り天井程度、絢爛舞踏の私にはへっちゃらよ。

匂いは二階からした。ガラスドアを破り侵入。あら、ここにも電撃。これだけあからさまにワナ仕掛けて、めぼしいものは何もない。いくつものファイルや書類が散乱しているだけ。その奥に霊子算室があった。

匂う、胸が高鳴る。

部屋の真ん中に『危険ひみつの缶詰です』と書かれた缶が置かれている。匂いはその中からする。だから蓋を開けた。

中から飛び散る、ゼリーみたいなつぶつぶ。これってプログラムセル? その中のひとつがあの匂い。私は迷わず、そいつを多目的結晶に食べさせた。ら、風みたいな何かが、猛烈な勢いで私の頭に流れ込んで。そして眠っていた記憶の数々を、強引にたたき起こしてゆく。そう、なんていうかな。醒めかけのゆめにまどろんでる朝のベッドで、一気にリアルが蘇ってくる、あの感触?

あっ…。そうだ…先輩…。先輩、先輩、先輩！

最初は、寡黙でかっこいい外見に惹かれた。だけどね、ずっと先輩を追っていて知ったんだ、見た目だけじゃなく、その魂の気高さとか…。

なんで忘れていたんだろう。こんなに好きなのに、こんなに逢いたいのに。世界のひとつやふたつ、離れたくらいでなんで！

ていうかこんな缶詰に、人の思い出閉じこめたのって誰!? ちょーむかつく。すっごい腹が立ってきて、私は奥の『ワナ危険』とべたべた紙切れが貼ってあったロッカーをバキバキ壊して壁から剥がしてやった。そしたら…、あれ? 身動き取れない。いつの間にか私、ワナってのにつかまっていた…！

◆

あー不覚。

ていうかワナって書いたワナを用意する神経が信じらんない。すごく腹が立つんですけど。このワナ、人の記憶吸い取ろうとするし。いいかげんにしろっての。

宝石はきれいだけど、蹴飛ばしたぐらいで攻撃的になるし。でもきれい……歌に合わせて宝石が舞っているみたい。

ああ、この歌を知っている。そして私も歌える。

◆

ニーギの歌声は外の世界にも届いた。

「げ、第五の社屋に仕掛けてきた思考迷宮スフィアに誰か捕まってる！」
　第七世界。ゲーム開発会社兼多世界間通信会社アルファ・システムの社員たちが、ぶっ倒れた。同社では、「式神の城」事件の収束を見届けて、第六世界から出張鳥・須田直樹が、現地社員の荻ふみこや見習いの大木妹人らと共に帰還してきたばかりだった。
「どーすんだよ、セプテントリオンでもクーラ一味でもないじゃん！」
「しょーがないなー。須田クン、お疲れのとこ悪いんだけどさ」
「えー、僕ですか？　矢上の友達なら、彼に行かせればいいと…」
「駄目。さっきコータローゲート経由で第五との通信が回復して、様子がわかったからって、ポートシルバーリングに出張しちゃった。第六の」
　かくして二〇〇〇年四月一日、新たな人事改正で須田はニーギ救助大隊の部隊長に任命される。帰還後わずか一日の滞在で、ふたたび他世界出張におもむく羽目に陥ったのだった。

　第五世界、アルファ・システム会議室。須田が連れてきた部隊メンバーは、妹人、ふみこ、櫻井剛、暮里愛美、それに現地の神々。
「まったく典雅でないわ」
　ふみこは足を踏みならし歌う。皆がそれに続く。歌声が揃い、ひとつのうねりになったとき、儀式魔術「Aの魔法陣」が稼働しはじめた。青い光の中、浮かび上がるニーギ。
　妹人が、かつて同級生だったこともあるニーギを引っ張り出す。今だ。
「君はたしか新井木さんだね。無事でよかった」
　それを見守っていた須田も心からホッとした笑顔でニーギに手を差しのべ、噛まれた。比喩ではなく本当に、ガブリと。
　そうして須田の手にかぶりついたまま、もごもごと何か言っている。
「あんたたちが私の記憶を奪って、こんなところに放置した上にワナまで仕掛けたのね」
　ニーギの全身に精霊回路が浮かび上がる。頭髪が怒りで逆立っているようにも見える。
「礼儀知らずの小娘ね」
　ふみこは持っていた箒の柄で、ニーギの頭を三回叩いた。
「へにょ」
　そのまま失神するニーギ。
「これ、すごく怒っていますよね」
　くっきりと歯形のついた手をさすりながら須田は苦笑いし。
　ふみこが吐き捨てるように言う。
「狂犬は保健所に引き渡すのが筋だわ」
「駄目です、ふみこさん。彼女の目覚めは青の青が導いた部分もある。彼女が持っているのは青の名刺ですよ」
「この怒りのままだと、あしきゆめになりかねないわよ」
　それは困る。その場にいる全員が思った。
「かといって、知りすぎたこの娘が懐かしい第五世界で以前のように生きられるはずもない。マイト、悪いが先にコータローゲートで第六に行って、クリサリスにこのことを伝えておいてくれ」
「どうするの？」
「こうします。えい」
　須田は、ニーギをコータローゲートに蹴り落とした。みるみる情報分解され、霊子の流束に変換されてゆくニーギ。
「甘いわね」
「そうでもありません。ワールドタイムゲートが彼女を望んだ因果に導く保証はない。世界移動能力は自力で身につけるしかない」
「ふん、のたれ死んでも選んだのは彼女ということね」
「まあ、そんなとこです。運がよければ、私たちももう一人、新しい仲間が得られるということで、出張の帳尻が合ったことにしましょう」

◆

　都会のうらぶれた路地の一角。
　その女、ニーギ・ゴージャスブルーは、気を失ったまま倒れたゴミバケツに頭を突っ込んで、冷たい雨に打たれていた。

徹底検証 SEVEN SPIRALS

「七つの世界」のサーガ

～『精霊機導弾』『ガンパレード・マーチ』『式神の城』の世界の謎～

『精霊機導弾』から仕掛けられ、『ガンパレード・マーチ』で一気に盛り上がり、『式神の城』シリーズでさらなる展開をみせる「七つの世界」。単なるシリーズ・タイアップの域を越えた、複雑かつスリリングな「世界の謎」ムーブメントの現状を徹底検証する！

アルファ・システム 監修　中川大地 編

【準備編】前代未聞の世界観遊戯

「七つの世界」とは何か？

ゲームタイトルを貫く共通世界設定

『精霊』『ガンパレ』『式神』は、ゲーム内容もストーリーも美術デザインも異なっていて、一見続きものだと感じられるような共通性はない。また、物語自体がゲームをやりこませるための手段に過ぎないので、ゲーム内では断片的にしか語られないことが多く、話の全貌を知るのも難しい。

こうした困難を越え、積極的な情報収集で物語の核心に迫ったプレイヤーにはじめて開示されるのが「世界の謎」である。つまり各作品の背景世界設定は、実は並行世界群として一連のシリーズを構成し、ゲームで描かれた事件の裏をたどっていけば深いところで繋がっているという趣向だ。そんな「謎」に到達したプレイヤーたちは、アルファ・システムの公式サイトに殺到し、自分の好きなキャラクターや物語の不明点を各ゲームのBBSで質問し、それに設定者の芝村裕吏（しばむらゆうり）や先輩プレイヤーが答えていくことで、ゲームでは知りえない裏設定を知り始めた。また、各ゲーム作品のサイドストーリーや同じ世界観設定に基づくオリジナル小説なども公式サイトで次々と展開され、一連の作品群の共通背景が徐々に明らかにされてゆく。アルファ初のオリジナル世界設定シリーズ「七つの世界」は、このようにして姿を現してきたのだった。

「七つの世界」の骨格と「世界の謎」ゲームの三層構造

「七つの世界」シリーズとはその名のとおり、物理法則や歴史の異なる「世界」が七つ並行して存在し、それぞれがワールドタイムゲート（WTG）と呼ばれる情報の通路でつながり連絡されているという設定である（左頁図参照）。つまり、『精霊』は実は第四世界、『ガンパレ』は第五世界、『式神』は第六世界の物語であるわけだ。

ただ、ゲームでそうした第○世界という情報に出会えることはまれで、各タイトルで扱われる事件の真相は、基本的にはあく

までそのタイトル・その世界ごとの固有の情報の範囲内でのみ描かれ、完結する。

しかし、各作品に登場する「世界の謎」に通じたキーパーソンの言動に注目して物語を追った場合、それぞれ事件のさらに背後には、ある目的で世界を操ろうとするセプテントリオンなる世界間移動組織とその対抗勢力との抗争があり、ゲーム上の事件は実はその代理闘争という図式がある。

つまり「七つの世界」シリーズの公式設定には、第一レベルではゲームを始めれば誰でもわかる基礎情報が、第二レベルではゲームを進めるうちに判明する当該事件の真相が、第三レベルでは各世界内の闘争のさらに裏にある世界間事件やそれに関わる人物の正体等と、おおむね三層以上の段階性が存在する。こうした複雑な「謎」を解き明かすため、一部のプレイヤーは「世界の謎ハンター」を自称し、今日も「世界の謎BBS」に熱心な書き込みを続けている。

その意味で、「世界の謎」は単なる裏設定に終始せず、パッケージゲームを終えた後の「もうひとつのゲーム」として運営されている点が特徴といえるだろう。

“現実”を巻きこんだメタフィクション性

「七つの世界」のもうひとつ独特なところは、ゲームの舞台となった各世界に並行する第七世界の設定が、私たちの住むこの現実世界だという趣向になっている点だ。この設定によれば、ゲーム会社アルファ・システムの裏の顔は世界間通信企業でもあり、セプテントリオンの世界間陰謀事件を妨害しながら、異世界で起きた“実話”を元にゲームを作っているのだという…。

無論これがただの趣向でありジョークであることは二言目には必ず言及され、真に受けないよう注意を呼びかけられているが、さすがにこうしたメタフィクション的な設定を適切な距離感で楽しめる人とそうでない人とが分かれ、ただでさえ高い「世界の謎」の敷居をさらに上げたりもしている。

ただし、落ち着いて受け止めさえすれば、これはプレイヤー自身をフィクション世界の傍観者ではなく事件の当事者として迎えるスリリングな思考遊戯への入り口でもある。これまでのどんな架空世界を扱った娯楽や文芸にもなしえなかった体験を、実際にもたらしたことさえあったのだ。

ここまでくると、もはや「謎」ゲームは単なる記号的な設定遊びの域を越え、“虚構”と“現実”との関係を問い直す根源的なテーマ性さえ獲得しうるのかもしれない。

次稿からはそんな可能性までを見据えながら、「七つの世界」と「世界の謎」ゲームの展開に迫ってゆきたい。

七つの世界のプロダクトネーム・基幹技術・登場作品

第1世界 サイレントオデッセイ
●基幹技術：“対話”

▼

第2世界 ダンスドール
●基幹技術：“歌”

▼

第3世界 ハートオブハイドロゲン
●基幹技術：“心臓”
●登場作品：『水素の心臓』

▼

第4世界 エレメンタルギアボルト
●基幹技術：“精霊回路”
●登場作品：『幻世虚構 精霊機導弾』

▼

第5世界 ガンパレード
●基幹技術：“生命工学”
●登場作品：『ガンパレード・マーチ』『ガンパレード・マーチ外伝』『Return to Gunparade』ほか

▼

第6世界 ゴージャスタンゴ
●基幹技術：“機械工学”
●登場作品：『ゴージャスタンゴストーリー』『海ラヴ』『ヴァンシスカの悪魔』『男子／女子の本懐』『冒険艦・大逆転号』『式神の城』シリーズ

▼

第7世界 アイドレス（≒現実）
●基幹技術：“情報通信”
●登場作品：「GPM23」

各世界には、アルファ・システムによりプロダクトネームという固有の名前がつけられている。「現実」である第七世界から離れた番号の世界になるほど、この世界との自然法則のちがいが大きくなるため、それぞれの人類文明を特徴づける技術の隔たりも大きくなる。ただし人類の本質や基本的な歴史の流れは、WTGによる「可能性」の情報補完作用によってだいたい同じように保たれている。

ドキュメント「GPM23」
「ガンパレ現象」に仕掛けられた「もうひとつのゲーム」とは？

◎徹底検証・「七つの世界」のサーガ

『ガンパレ』の草の根ブームが最高潮に盛り上がっていた、二〇世紀の最年末。ネットの片隅では、「世界で最も静かで深刻な戦い」が繰り広げられていた……！〝現実〟の意味をも揺るがした、伝説のライブゲームの全顛末をここに伝えよう。

プレイヤーを「まなざす」視点たち

その仕掛けは、ソフトを起動した瞬間から施されていた。『ガンパレード・マーチ』を立ち上げた直後、オープニング画面のさらに前、現れるのはコンピュータシステムの起動メッセージを模した文字列。

「OVERS 0.89 boot... O.K.」

何かの趣向だろうとは感じながら、しばらくプレイが進むまで、多くのプレイヤーはそのメッセージの意味をとりたてて深く気に留めはしなかった。

だが、最初のプレイヤーキャラクター（PC）速水厚志を操って五月十日までのゲーム期間を終えて一周目のエンディングを見た後、ノンプレイヤーキャラクター（NPC）だった芝村舞・来須銀河・田辺真紀・中村光弘の四人から好きなPCを選べる二周目のプレイを開始すると、一部のNPCたちのPCに対する奇妙な「まなざし」に気づかされる。たとえば序盤、五一二一小隊に配備されたばかりのPCに坂上久臣教官は「…OVERSか。私の生徒に寄生しているな。何の用だ」と話しかけ、ここでプレイヤーは「竜を倒しに来た」か「は？」かの返答の選択をさせられる。ここでPCの人物設定や自由であるはずのプレイ方針に関係なく、前者の選択をしなければ、いきなり坂上に殺されてゲームオーバーになってしまう。また、道化役かと思われた岩田裕の言動は別次元の怪しさを増し、突如人が変わったように「近い世界から介入している」「のぞき専門のハッカー」である〈アリアン〉を名乗り、「世界と時間がループしている」ので、手を組んでこれを止めようと呼びかけてくるのである。

そう、彼らはゲームのフィクション世界の登場人物であるPCに対してではなく、それを操るプレイヤーの存在をはっきり認識し、ゲームの「外」にいる私たちに直接語りかけてきたのだ。ここで、ゲーム冒頭の謎のブート画面の意味もはっきりする。私たちプレイヤーは、ゲーム中では第七世界と呼ばれるこの現実から『ガンパレ』というプレイステーション用ゲームソフトに擬せられた「OVERS0.89」なる異世界介入システムをそれと知らずに起動し、ゲームの舞台である第五世界の五一二一小隊の面々に寄生していたというわけだ。プレイの自由度が高くあたかも他人が操作しているかのようにAI制御されたNPCがふるまう『ガンパレ』には「擬似ネットワークゲーム」という売り文句もあるが、〈アリアン〉のような「他人」が自分と同じくOVERSを介して他のキャラクターを実際に「プレイ」しているという見立て方は、まさにそんな「擬似ネットワークゲーム」なゲームデザインを逆手にとる、薄気味悪いほどに徹底した演出趣向だった。

Sランクエンディングに仕掛けられた「罠」

そんな手の込んだ演出にまなざされながら、異世界からの介入者である〈アリアン〉や坂上がプレイヤーに与える示唆をまとめ

ると、おおよそ以下のようになる。

・この世界（第五世界）は「竜」の仕業により一九九九年三月四日から五月十日までを延々と繰り返すループに陥っている

・「竜」とは青（芝村一族と関係ある何らかの存在）の追う最強の幻獣で、人類の規格外たる絢爛舞踏と対になって出現する

・「竜」が誰かの死を厭うためか、五月十日時点で部隊の誰かを失っているとループが起こってしまうらしい

・黒い月は人の願いをかなえる半実体形成器であり、幻獣や「竜」は人々の想念が作り上げたものである

・青とセプテントリオンは対立しあう世界間移動存在で、この世界に介入し、「竜」をめぐって暗闘しているらしい

かくして、実際に従うかどうかは自由だがプレイ目標のひとつとして、プレイヤーはクラスメイトを一人も死なさないように三〇〇体以上の幻獣を狩ってPCに絢爛舞踏章を取らせ、五月十日に現れる「竜」との戦いでループを終わらせる（Sランクエンディングを目指す）よう促されるわけだ。

そして首尾よく「竜」との戦いを終えたPCに坂上が語るのはこんなオチだ。

「…ループが、解けましたね。どうも私が、勘違いしていたようですね。竜がループさせていたのではなく、あなたがループさせていたわけだ。世界を、救うために。」

そりゃそうだ。プレイステーション（PS）で動く『ガンパレ』＝OVERSで介入した第五世界と考え、ゲーム二周以上の試行錯誤の末、誰も死なせず勝利する完璧な結末を目指してSランクエンディングにたどりついたプレイヤー像を想定すれば、そんな見立てがふさわしかろう。これを毛色の変わったメタフィクション演出と受け止め、「まあ、そういうことにしとこうか」と大人しく納得するならそれで済む。

だが、そんな穏当な納得に水を差すかのように、エンディングテーマの終わった五分後、真っ暗な画面に不可解な会話テキストが表示される。それは「黒服の人間達が延々と整列するホール」で、その集団の管理職とおぼしき「WA」なる人物が、他の黒服達からそれぞれ第四世界・第六世界・第二世界への介入プロジェクトが成功裡に進行しているとの報告を受ける一方、「GS」こと「田神」の裏切りで第五世界での計画には完全失敗したのを知り、トップであるらしい「白」に次の指示を求めるという情景だ。状況から察するに、彼らは「竜」を操ろうとした黒幕のセプテントリオンであり、田神＝青の意に沿ったプレイヤーのはたらきで計画を阻止されたことを話題にしているだろうとの見当はつく。

しかし彼らや青がどんな目的で何をしたのか、第五世界のループとどんな関係があるのか、そしてプレイヤーである私たちは何をさせられたのか、具体的なことはなにひとつ不明なままであることを、この謎の会話シーンは改めて思い起こさせた。

そう、『ガンパレ』のエンディングは、「謎」ゲームのほんの入口でしかなかったのだ。



⬆ＯＶＥＲＳ越しのプレイヤーをまなざす坂上。生真面目なロールプレイヤーの中には、この展開でやる気をそがれてしまった人も。



⬆〈アリアン〉は、第６世界からプレイヤー同様ＯＶＥＲＳを用い、この岩田裕というキャラを操っているのだという。まさに「擬似ネットゲーム」な見立て。

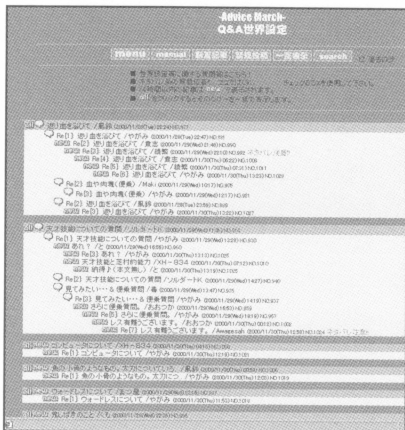
「世界の謎」ゲームの始動

主戦場は、ゲームソフトを離れ、現実世界のインターネットに移る。アルファ・システム公式サイトの『ガンパレ』ページで、ファン交流BBSに設定関係についての質問が増えてきたのを受け、世界設定BBSが独立設置されたのは、ソフト発売二ヵ月後の二〇〇〇年十月二十一日のこと。口コミムーブメントが盛り上がってきて攻略情報もだいぶ行き渡り、Sランクエンドの到達者も珍しくなってきた時期でもあり、好きなキャラの詳細や軍事技術、第五世界の歴史背景や『精霊機導弾』との関連などの「普通の裏設定」についての質問に加え、OVERSの見立て演出を理解したプレイヤーからのループや「七つの世界」の構造をめぐる質問が徐々に目立ちはじめてきた。

こうした疑問に精力的に回答していたのが、『ガンパレ』の開発責任者にクレジットされている〈矢上総一郎〉である。当時、〈矢上〉は本作の基本システムや膨大な設定を作成した芝村裕吏からそれを継いだという立場で、あくまで創作者ではなくスポークスマンとして、設定書に基づいた解答を、時に詳細緻密に、時に簡略思わせぶりに答えつづけた。〈矢上〉の明断で親切丁寧な接客態度は好評を博したが、さらに重要だったのはそのキャラクターが、プレイヤーが当然抱く次のような設定的な疑問にきわめてマッチしていたことである。

すなわち『ガンパレ』が異世界介入装置OVERSであるなら、その開発者とはいったい何なのか。単にメタフィクション趣向があるというだけの作品なら、そこまでは普通問われないし解答も準備されない。が、このゲームは設定していたのである。

「芝村裕吏」＝「ユーリ・アルトバランス・田神」＝第二世界から世界を渡り歩いてきた魔術師「A」であり、彼の入社以降アルファ・システムはゲーム会社兼世界間通信会社になったというような趣向を、だ。もちろんこれはあくまで文芸設定上の遊びに過ぎず、嘘であることをわきまえたうえで参加するよう繰り返し釘を差しながらであったが、〈矢上〉は徐々にそんな設定をプレイヤーに伝えていったのである。芝村が直接対応するのではなく、〈矢上〉が虚構と現実の仲介役になることで、この見立ては妙なリアリティを帯びていた。



⬆「GPM23」が展開された、アルファ公式ウェブ上の旧『ガンパレ』世界設定掲示板。好きなキャラクターやミリタリー設定等についての「普通の」質疑応答にまぎれるかたちで、『ガンパレ』2周目プレイのメタフィクション演出の解釈をめぐる討論ゲームが、いつ始まるともなく始まっていた。

この展開が画期的だったのは、第一に普通のネットワークゲームが「これからゲームという虚構を始めます」という明確な参加の手続きを必要とするのに対し、その手続きを自然発生的な「現象」の中に飲み込み、どこからがゲームの虚構でどこまでが現実なのかの境目すら、シームレスにしてしまったこと。第二に、『機動戦士ガンダム』シリーズのように作り手による一方的な商品提供の具にするのでも、『新世紀エヴァンゲリオン』の「謎」のように受け手の勝手な戯れの種として投げ出すのでもなく、両者が明確なルールとジャッジのもとに競い合う、相互的で活きたコミュニケーションの材として設定を運用したこと。第三に、そうして競われる設定当てクイズの意味合いが、フィクションという「他人事」についての記号知識の枠を越え、まさに己の『ガンパレ』体験をどう受け止めるべきかという「自分事」に直結していたことなどが挙げられるだろう。

なお、当初は「GPM27」なる雑誌メディア上でのライブゲーム展開も考えられていたという。

そして、だんだんループや世界構造に関する問答が込み入ってきて、単なる設定の不明点に関する質疑応答というより、プレイヤーが証拠を元に立てた仮説の是非を〈矢上〉が判定しコメントを加えるという論証クイズのようなスタイルが整いつつあったある日。とある発言者が『ガンパレ』で示されたある前提を覆す真相を言い当てたことをきっかけに、〈矢上〉ははっきりと、「Aが仕掛けたもうひとつのゲーム」のジャッジとなることを宣言する。

「正確に言えば、世界でも何十人かに与えられた、ゲームよりも面白いもう一つのゲームというところでしょうか。プレイヤーが賭けるのは時間と知力、テーブルはこのBBS。報酬は不明。参加費用はガンパレード・マーチ。対戦相手である向う（編注・A）はハンデとして、まったく論理矛盾のない行動計画書だけを残しています。対戦相手がいないテーブルで、ノート相手に、世界最高峰の知的遊戯が行われていると考えるのはいかがでしょう？ たぶん、世界中さがしたって、こんな静かで深刻な戦いはないと思いますが。（No.1380）」

二〇〇〇年十二月五日。のちに儀式魔術「GPM23」と呼ばれるようになる奇妙な営みは、このように幕を開けたのだった。

七つの論理トラップ

「GPM23」は、Aが『ガンパレ』の設定に仕掛けた「七つの論理トラップ」を探し、それを論証して真相を言い当てるという体裁で展開された。「論理トラップ」とは、つまり真相とは異なる表面的な誤解のこと。〈矢上〉がこのゲームの開始を宣言したのは、プレイヤーの一人〈XH-834〉の十二月四日の発言を最初のトラップの突破と認め、「エースの称号」を与えたことに端を発している。

「オーバーズが提供する情報が「現実（事実）」とは限らない…と仮定。こう考えればSランク終了後も「GPMを遊べる」理由が出来あがります。Sランククリアー後は第5世界のゲートは閉じてしまうので、エミュレーションの結果は第5世界には影響を与えません。（No.1378）」

つまり「OVERSでプレイヤーは他世界に介入している」と思わせられていたのは、誤り。真相は「プレイヤーは介入していない」。こういったかたちで、あと六つのトラップを見つけると『ガンパレ』をめぐる事件の真相が見えてくるというわけだ。具体的な目標が確定し「ルール」を理解したプレイヤーたちは、以降共同して第二以降のトラップを、〈矢上〉の巧みな誘導のもとに次々と発見していった。

十二月五日、〈ぜのすけ〉の整理をもって第二も正式突破（No.1584）。「第五世界はループしている」→「否、世界はループなどしない」。なお、第三は「五人の介入者がゲームに介入している」→「否、介入者は〝現実の〟第五世界に介入している」とするのが正答だったのだが、当時は「五人の介入者とは誰か」に結論が出ず、概略はつかまれていたが、あまりすっきりとは解かれなかった。十二日、〈沙崎絢市〉により第四突破（No.2864）。「黒い月は半実体形成器だから願いをかなえる」→「否、黒い月は可能性を伝えるワールドタイムゲート（WTG）を塞ぐシールドなので願いをかなえない」。

ここまでで、『ガンパレ』のシナリオ上で示されたメタフィクションゲーム的な設定が、すべて覆されたことになる。『ガンパレ』はただのPSのゲームであり、異世界に介入したり誰かの願いで世界をループさせたりするような超技術などではない、と。だが、それでも「七つの世界」やAの存在を前提にした問答は続き、トラップを探る過程で、世界構造をめぐる詳細な宇宙

論的法則が次第に明らかにされてきた。
　そして七日、またも〈XH－834〉の手で初めて、七つの世界が螺旋状の世界軌道を進行し、それぞれの世界の間に時差があることを示す本格的なモデルが呈示され、第五トラップは一部突破（No.2019）と認定される。「他世界にはリアルタイムに介入できる」→「否、時差があってできない」。この認識が共有されると、〈矢上〉は様々な書き込みでプレイヤー達にそれとなく「ゲームの刻限」を示し始めた。つまり、第五世界と第七世界には二年近くの時差があるため、『ガンパレ』で描かれる最終日である一九九九年五月十日は現実世界では十二月十九日に相当する。詳細は不明だが、それを過ぎると〝現実の〟第五世界にライブに影響することができなくなる、というのだ。プレイヤーたちは必死に知恵を寄せ合い、トラップを全突破してその意味を解き明かそうとするが、第六・第七トラップの解除までには至らず、日付が二〇日になった時点で〈矢上〉は「時間です。上手くいったかどうかは、分かりません。（No.4069）」と、ライブの終了を宣言した。ただ、二十九日までは質問は受け付けるとしたので、残りのトラップは反省碁として引き続き取り組まれた。
　二十四日、〈みち〉の書き込みで第六突破（No.4934）。「Aやセプテントリオンは世界間の時差を利用して未来を予知し意のままに操っている」→「否、そんなことはできない。せいぜい予測計画を作りその実行者と監視者を送り込むのが関の山」。
　これで、プレイヤーが異世界に関係できそうなあらかたの余地が否定される。結局、どうあがいても虚構は虚構であり、個々のプレイヤーは傍観者でしかない。とすれば、この討論ゲームの意味とは何だったのか？ともすればシラけたニヒリズムに陥りかねないこの意義問題は、多くの試行錯誤の末、

■七つの論理トラップ（ミラーゲノム）

論理トラップは目に見える7つと、見えない2つの、合計9つが存在する。見えない論理トラップはプレイヤーのスターティング（ゲームの前提条件）とエンディング（結論）を意味している。

第0論理トラップ（前提条件）
設定はゲームではない
➡設定はゲームである

第1論理トラップ（プレイヤー介入問題）
プレイヤーはゲーム世界に介入している
➡プレイヤーは介入などできない

第2論理トラップ（ループ問題）
世界はループしている
➡世界はループしていない

第3論理トラップ（介入者問題）
介入者はゲームに介入している
➡介入者は現実に介入している

第4論理トラップ（黒い月問題）
黒い月は願いをかなえる
➡黒い月は願いをかなえない

第5論理トラップ（世界構造問題）
世界間の介入はリアルタイムに可能である
➡世界間には時差があり、時間的余裕はない

第6論理トラップ（予定調和性問題）
Aたちは未来を予知できる
➡誰にも未来予知などできない

第7論理トラップ（意義問題）
プレイヤーたちの行為はただの無意味な議論である
➡異世界を同一存在を通じて救うという意義があった

最終論理トラップ（結論）
Aは世界と人々の運命を弄ぶ愉快犯である
➡Aは娘たちを救わんとする必死の父親である

翌二十五日、〈幾何学の人〉の手によって解決された（No.5417）。「プレイヤーたちはBBSでゲームの設定についての無意味な議論をしていた」→「否、世界やAの意図の真相に迫る多くの情報の集積は『七千人委員会』とでも呼ぶべき擬似人格の可能性をつくり、セントラルWTGを通じて他世界に同一存在を生成させる」。

かくて、Aが用意したすべてのトラップは突破された。そして同日、〈矢上〉が「最後の出題」に出した「じゃあ、みんなの同一存在は、どこの何に出現したんでしょう？（No.5448）」の答えを翌二十六日にショートストーリー『OVERSさんのガンパレード』として発表したことをもって、「GPM23」は終了。ゲームマスター〈矢上総一郎〉はプレイヤーたちの前から姿を消したのだった。

導き出された「解答」

『OVERSさんのガンパレード』で明かされたプレイヤーたちの同一存在。それは第五世界時間五月十一日、五一二一小隊に届けられた新型の士翼号タイプ人型戦車「希望号」の制御システムとして搭載された擬似人格、OVERS1.00であった。

ゲームではなく〝現実の〟第五世界で戦っている速水や舞は、会ったこともない友人たちのために力を尽くそうとする「二十三人目のクラスメイト」OVERSの肯定的なメッセージに触れ、セプテントリオンの敷いたシナリオではない、よりましな未来を築くための道を歩み始めるという結末が、そこには描かれていた。

セプテントリオンの思惑とは、舞を生贄にして速水を強大な生物兵器である「竜」に仕立て上げ、幻獣軍との戦争に利用して第五世界を意のままに操ろうということだった。しかし、当初セプテントリオンの一員だったAが、実験動物に過ぎなかった舞たちへの情に目覚め、叛旗をひるがえす。悟られずにその計画を頓挫させるため、陰謀の捨石にされる予定だった五一二一小隊をモデルにしたゲームを第七世界で発売し、本来知りうるはずのない「七つの世界」の法則を自力で解きながら見ず知らずの他世界人を案ずる可能性を集積させようとしたというのが、すべての真相だった。第七世界での十二月二〇日とはAの命が尽きる刻限であり、約七千人ほどのプレイヤーたちが繰り広げたこの「GPM23」の過程を儀式魔術として完成させ、セントラルWTGにその可能性を送信できる最初で最後のチャンスだったわけだ。

第一から第六までの論理トラップは、『ガンパレ』のプレイで異世界に介入できるかのような、ありきたりでワキの甘い見立て解釈をすべて否定し、「プレイヤーは単にPSでゲームをしていただけ」というみもふたもない現実を突きつけた。が、最後のトラップで示されたのは、そうした現実から目をそらしたりシラけたりせず、それでも他世界の存在を理詰めで肯定する認識を諦めなかった意志ある知性だけが、とっておきのファンタジーを手にできるという、小憎らしいほどのすがすがしさ。

『ガンパレ』の「世界の謎」演出がプレイヤー自身をまなざすかのような構造を特徴にしていたとすれば、「GPM23」は二〇〇〇年当時のゲームシーンの偶発事件だった「ガンパレ現象」をさらにまなざし直し、虚実の境界すら揺り動かす意識的なゲームに仕立て上げた未曾有の「メタ現象」だったといえよう。その体験の意味づけや受け止め方もまた人それぞれにあったのだが、一部のコア・プレイヤーたちの伝説となっている〝魔術〟の中身がこんなふうだったことだけ、まずは語り継いでおきたい。

（文中敬称略）

設定者・芝村裕吏に訊く
ゲーム再生戦略としての「世界の謎」

◎徹底検証・「七つの世界」のサーガ

「連作」として、「ゲーム」として、「現象」として、類をみない不思議な個性を発揮する「七つの世界」。一見アクロバティックな展開の背後にある、小さな開発会社ならではの戦略とは？　率直に訊く、先鋭にして現実的なその運営意図。

なぜ「七つの世界」か

——「七つの世界」は基本的に、あからさまには続編だとはわからないかたちで、各ゲームの世界設定と共通させ、裏のプロットを繋げてますよね。それは商品的な戦略なんですか？　それともフィクション作家的なこだわりなんでしょうか？

芝村　そういうわけではなく、設定は使い回すのが得なんですね。世界観をひとつ作るのは大変なんです。うちの会社の場合、「そもそも宇宙とは？」という理屈から入らないといけないんで。そこがバカなところなんですが。まあ、根本としては、複雑な方が好きだからという趣味以外の何物でもありません（笑）。究極的には世界で自分ただひとりしか解けないパズルを解いてゆく、みたいなものが。

——わかる気がします（笑）。

芝村　あとは、会社にどうファンをつけるかという問題です。たとえばガンダム[*1]にスポンサーがお金を出しても富野由悠季[*2]という人の新作にはなかなかお金がつかないというように、皆に評価される作品を作ったとして、その作品の続編とかにお金はつくかもしれませんが、会社にお金がつくわけではないんですね。これは制作会社としては大問題なわけです。

——そうですね。『天誅』シリーズの開発会社が続編制作から外されたり[*3]、『ファイアーエムブレム』の制作者が別の販売元から続編的な構想の作品を出して任天堂から訴えられたり[*4]、続編をめぐる開発会社の不遇もよく聞きますし。

芝村　小さな開発会社が生き残っていくということに即していえば、会社にファンをつけなければ仕方がない。『精霊』がちょっと売れたからといって、その「2」を本当に作っていたとしたら私も須田ももっと小ぢんまりした男になっていたでしょうし。大局的に考えて、そういう商売の仕方がうまくいくかどうかは考慮の必要がある。で、うちの会社は金がないかわりに視野だけは不釣り合いに広かったので、業界全体の中での生き残り方を俯瞰的に分析して、時間をかけて手品のタネを仕掛けたわけです。

「小さな会社」の運動戦ドクトリン

——ここからが戦略ですね。

芝村　会社が生き残るために戦力を拡大していく方法としては、ＭＢＡ[*5]の教科書をちょっと開いてみればわかるように、ふたつの方法しかない。すなわち新製品力によって市場内競合で勝つか、新しい市場へ多角化をはかっていくかの二種類のみ。カネも体力もない我々のような小さな会社は、大きな会社と既存市場で戦っても勝ち目はない。持たざる者が採りうる戦略は、運動戦しかない。だから第二次世界大戦のドイツの電撃作戦に典型的なように、新技術の投入と機動力によってこちらの戦力を捕捉させず、戦線の構築を敵に許さない運動戦のドクトリン以外に、我々には合理的な選択肢がなかった。

運動戦を仕掛けるには、高度な技術力と予測能力が必要です。そのため、科学的認識に裏打ちされた現実主義というものに我々は好意的なんで、「七つの世界」の世界観や物語でも科学的・現実的なものが神秘的なものに対抗していくという構図が中心ですね。

――会社の具体的行動としては？

芝村　実際のゲーム屋の業務においていえば、「業界初！」とか「うちが一番！」といった要素を盛り込んでいくことと、続編で同じシステムやリソースの拡大反復をしないこと。普通の会社だと、第一作目とか二作目を大きな陣地として、その砦に立てこもって戦うわけですが、それでは莫大な資源やマンパワーにものをいわせる大きな会社には絶対勝てない。守れない砦は砦ではない。なので、上がってくる企画から続編を一切排除する。上がってきても他のもので置換するか、叩きつぶすか、社長が嫌な顔するのも気にせずに徹底して陣地を放棄したわけです。

陣地から陣地、ジャンルからジャンルを転々とし、ＲＰＧ国を攻めたかと思えばガンシューティング国を攻め、『ガンパレ』みたいなどこのジャンルともしれない陣地に神出鬼没にあらわれたりする。

ただし。陣地を放棄し、続編は作らないといっても、収益は捨てない。陣地から収奪できるだけのもの収奪しようというのが我々の考え方です。ＲＰＧ国から客を略奪し、シミュレーション国やシューティング国に連れてゆく。設定を共通の世界観にすることの意味は、そうやって別の畑の広大な領土からお客を引っ張ってこれることがあります。これは、いわばゲリラ戦のドクトリン。ゲリラ戦も戦術的には運動戦のひとつの典型ですね。

「世界の謎」の情報・心理戦

――ただ、単に共通世界によるジャンルのクロスオーバーということ以上に、「七つの世界」は手の込んだ「謎」でゲームの外でも遊ばせる点に特徴があります。そのあたりにも戦略的に意識された意図が？

芝村　要するには情報戦ないし心理戦です。戦力を失わないため、ゲーム本体での直接対決の前に情報戦で相手の戦力を分断する。「七つの世界」シリーズのゲームは、三分の一を情報戦・心理戦で、次の三分の一を運動戦・ゲリラ戦で、もう三分の一を直接対決、ゲーム自体の面白さでお客を獲得していると思っています。情報戦・心理戦というのは、当たる未来予測をしてみせて、神秘的な、神がかり的にみえる状況を現出させて敵の混乱を招くわけです。

芝村裕吏 Shibamura Yuhri



アルファ・システム企画部部長。『ガンパレード・マーチ』『新世紀エヴァンゲリオン２』のデザイナーにして「七つの世界」シリーズの全設定を統括。年齢、経歴等は秘密。必要に応じていくつもの名前と立場を使い分けている。

●Foot Notes

(*1) ガンダム
1979年に放映されたＴＶアニメ『機動戦士ガンダム』から始まり、現在まで新作が作られ続けている一大産業となった人気シリーズ。

(*2) 富野由悠季
アニメ監督・小説家。1941年、小田原生まれ。『無敵超人ザンボット３』『∀ガンダム』など数々の名作でカリスマ的地位を築いた日本アニメ界随一の「作家」。

(*3)
この経緯は、新清士『ゲーム開発最前線　侍はこうして作られた～アクワイア制作２課の660日戦争～』(2002年　新紀元社) に詳しい。

(*4)
2001年７月、任天堂とインテリジェントシステムズが、エンターブレインとティルナノーグ及び同社社長の加賀昭三氏を相手取り、原告側の『ファイアーエムブレム』シリーズに酷似し著作権を侵害しているとして、被告側開発の『ティアリング・サーガ』の販売停止などを要求して起こした訴訟。

(*5) ＭＢＡ
Master of Business Administration（経営学修士）の略で、主に欧米のトップクラスのビジネススクールで得られる学位のことを指す。トップ20くらいまでのＭＢＡ取得者は、平均年収10万ドルを超えると言われる非常に実践的な資格。

というのはなんのことはない、事前に暇にあかせて遠大な予定を立てておいたというだけなんですけどね。最初に緻密な計画をして、それを効果的に小出しにしていく。神秘などあるわけがない、うちの会社は徹底して現実主義なんです。仕込みを始めたのは『精霊』の準備からですからだいたい九五年くらいからですが、要は設定の先行投資です。金銭を投資するより全然安いわけですし。ふつう設定というのはシリーズ化を想定されていない作品単体に付随していたものに対し、いざヒットしてシリーズ化されてから後付けでつけくわえられていくケースが多い。だから矛盾とか無理が出てきて失敗しますね。

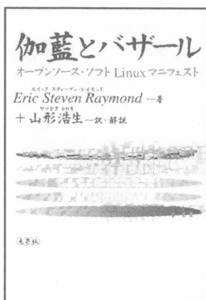
それに対して「七つの世界」の謎というのは、作り手側があらかじめ立てた設定を、追加を行わず崩さずに守る。それによって、「GPM23」みたいな設定を使ったゲームが可能になるわけですし。

――なるほど。

芝村　掲示板での謎ゲームについて、今やるともっとうまくできただろうという反省があるのは、作り手が前もって準備した設定を守って追加をしないというスタイルによってユーザーが入り込めなくなったことですね。『精霊』や『ガンパレ』の開発当時は設計の根拠が古く、コンピュータソフトでいえばいわばマイクロソフト型のデザインだったんですよ。まだLinuxなどのUNIX型のモデルが知られてなかったので。『伽藍とバザール』(*6)という本にありますが、強力なヘッドクォーターが完璧に固められたものを黙って持っていて、ベータテストの段階になって初めて出すという「伽藍」方式のスタイルなんです。

だから今だったらUNIX型、オープンソース型のデザインにする手もあったと思います。皆で創るとか、皆でデバッグするという方が良かったのかもしれない。

ただ、次の展開はふたたびインタラクティブかなとは思っております。ゲーム本編をふくめて、ネットにいつ移行するかという問題で。現状のいわゆるネットゲーム、特にMMO-RPG(7)などは本来リセットが可能でないとならない仕様のデザインなんですが、リセットの効かないインターネットでのセッションに合っていませんね。そういう問題点を解決したデザインによる展開が必要でしょう。

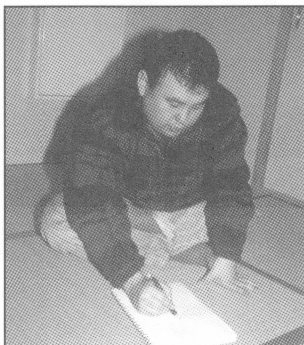


(*6)『伽藍とバザール』エリック・スティーブン・レイモンド著、山形浩生訳・解説(1999年　光芒社)。「伽藍」のように中央集権的・孤立閉鎖的に組み立てられる従来の大規模基幹ソフトの構築法に対し、「バザール」のごとくネット上に散らばった有志たちが分散・無料公開の原則で開発するLinuxなどのフリーソフトの構築方式に迫った論考集。

「ゲームの再生」のために

――要するには、予算や企画の主導性などの点でいろいろクライアントからの制約とは無縁ではいられない下請け的な立場であっても、自主的に顧客を獲得しつづけて生き残っていこうとするための意識的な手段なんですね、「七つの世界」は。

芝村　そういう我々の側のメリットだけではありません。さらに大きいのが、我々のクライアントが新しい顧客を手に入れられるというメリットです。というのは、いまは映画やインターネットや携帯などの他の



エンターテインメントに押されていることと、ゲームの面白さを伝えきれていないという原因で業界全体が厳しい状況にあると思いますので、業界内での競争以上にゲームの生存権を防衛し、共存共栄をはかることが大事だということです。

ゲームの面白さが伝えきれていないというのは、だいたいどのような娯楽や文化が同じコースをたどるように、ゲームの発展が爛熟期に入ってタコツボ化し、小さな世界のなかだけでしか消費されなくなったことの弊害です。逆に、面白さが既知の限られたタイトルだけがメガヒット化するのも同じことですが。

ある程度の模索の時期を経て会社がゲームで継続的に商売できるようになるために、最小の労力で最大の利益を確実にという考え方で固定客狙いになっていくのは当然の流れではあるんですが、作り手とユーザーに周りを見えなくする弊害がある。

ゲームに携わる人間がゲームの中だけ、ジャンルの中だけしか見えなくなっていったら、固定客が離れていく割合が新規の顧客を獲得できる割合をいずれ上回って、市場は尻すぼみに縮小するばかりでなく、若年層への悪影響も大きい。これを解消するためにはEUみたいな統合枠の中での域内移動や強制移住政策が有効であろうと。つまり、世界観という統合枠の中で、他のジャンルの客を別のジャンルに連れてくる。あるいは、下請けであるアルファ・システムというブランドが独自の信用力を持つことによって、クライアントの企業に新しい顧客を連れていく。ゲームは化粧品と同じで試用販売のきかない、メーカーへの信用商売ですから、ハズレ率の低いブランドが選別されていくのが基本です。

——逆に『ティアリング・サーガ』などのように、パブリッシャーとの関係で、共通世界観をめぐって権利の所在云々の苦労とかはなかったんでしょうか？

芝村　ああいうケースは、同じ土俵で競合してしまったのがまずい。敵と味方を間違えていたんですね。「七つの世界」は棲み分けをするための世界観ですから、クライアント会社ごとにジャンルを違えれば問題は起きません。少なくとも七つの会社とまで仕事ができますからね（笑）。さらに第六世界が分裂していますから、統合枠内での作数を状況に応じて増やせるという仕掛けです。

——それが、Aが第六世界を分裂させた真意…!?

芝村　いやいや。この世界設定には文芸的な根拠と現実運営上の根拠の両面が必ずあるということですよ（笑）。

●Foot Notes

（*7）MMO－RPG
Massively Multiplayer Online Role Playing Game（大規模多人数参加型ロールプレイングゲーム）。ネットワーク上の仮想世界で自分の分身となるキャラクターを操作し遊ぶタイプのゲームで、数千人のプレイヤーが一度に参加可能なものを指す。『Ultima Online』『ファイナルファンタジーXI』などが代表的。

【解題編】"ヤオト"の影を追え！

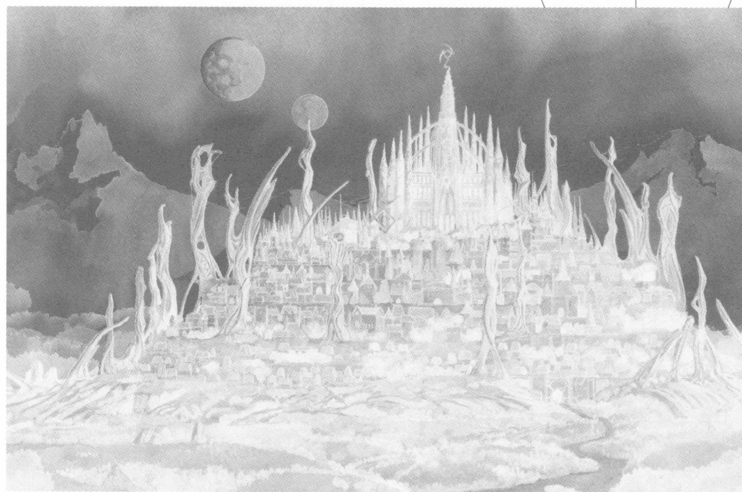
「七つの世界」サーガの展開

◎徹底検証・「七つの世界」のサーガ

『精霊』『ガンパレ』『式神』で進行中のシリーズの謎にまみれた背後には、一本の主旋律がある。それは世界構造の由来から各世界の歴史経緯、私たちの偶然の行いまで、様々なレベルの因果が絡みあう壮大なサーガだ。その現時点で知りうるかぎりの真相を、ここに辿ろう。

シリーズ裏ストーリー解題
「精霊機導弾事件」の「世界の謎」的真相

at Spiral. 4



双子の少女に取り憑いた聖銃（せいじゅう）が、野望に燃える若きベルカイン王の王国を一夜にして崩壊させた「精霊機導弾事件」。その背後に秘められた思惑と意味とは？　その真相に迫るため、まずは第四世界の歴史をたずねよう。

ヤオトがもたらした新人類の相克と精霊回路帝国の興亡

『精霊』の舞台として描かれる第四世界は、第五世界と二重世界ともいえる近い世界であり、しばしばワールドクロス(註1)を起こしてきた。クロスしたときの第四側を東方世界、第五側を西方世界と呼ぶこともある。過去のクロスの際には、西方から東方にオードと呼ばれる第五世界人がたびたび入植しており、クード標準暦(註2)九六一年の第三次オード入植の最中に、世界調査局(註3)がこの第四世界を発見したとされている。

しかし第三次入植者たちが「悲しみの聖戦（後述）」期の「彼のもの(註4)」の遺跡を発見し、その影響で疫病ヤオト(註5)が蔓延する。一時は東方世界の全人口が八％台にまで減少するが、オードの政府がヤオト撲滅計画を推進し、「彼のもの」と遺跡を封印。一一五二年になると疫病の拡大にはブレーキがかかるが、ヤオトそのものを無くすことはできず、その後百年程度のあいだに汚染地域は拡大、三次入植者たちは闘争本能を弱め、精神感応力の強まった新人類スキカと化した。彼らは、その感応力により、この世界の基幹技術となる精霊回路(註6)を生み出すのであった。

（註1）ワールドクロス
複数の世界の「距離」がゼロになって重なり、地続きで繋がるようになること。

（註2）クード標準暦
世界間移動組織たちが古くから用いていた暦。第四世界でこの年号が使われていたわけではない。

（註3）世界調査局
オーマ体系（後述）に属する、「七つの世界」の構造を理解し、調和を保とうとする組織。各世界の固有の事件には極力干渉しない方針。クード標準暦一一四七年、世界間戦争危機で解体。

（註4）彼のもの
詳細は不明だが、この多世界系構造の鍵となる、人類を人類たらしめる人間性の起源、オリジナル・ヒューマンのことらしい。

（註5）ヤオト
当初は第六世界の風土病と考えられ、人に害をなす怪物が発生する災厄として認識されていた奇病。実態は

　精霊回路技術を開発したスキカは、一三八七年、政治指導者ネル・ディレードのもとで東方世界を統一し、七つの世界すべてのうちでも屈指となる大魔法帝国を築いた。しかし、以後一五〇年にわたる繁栄のなか、ヤオトの汚染レベルは拡大しつづけ、スキカはさらに自己保存本能を減少し、精神感応力を異常発達させた新たな種族スルナカンへと変貌してゆく。
　そのことに危機感を覚え、遠い昔に封印されたはずの「彼のもの」が原因だと気づいた生き残りのスキカは、最後の反抗を起こす。一五四四年、彼らは浮遊島(註7)を武力奪取し、そのパージした一部を質量／空間兵器として「彼のもの」の安置された嘆きの平原(註8)に投下、これによりゴート山脈以北の東方世界には核の冬が到来、不毛の沙漠となる。しかし汚染は止まらず、結局全東方人がスルナカンと化して大魔法帝国は滅亡。さらにのち、質量兵器が効いたのかどうかは不明ながら「彼のもの」は不活性化する。東方世界は少しずつ衰微しながら、しばらくは安穏な時代が続くのだった。
　それから三四〇年後の一九八四年、西方世界からオードの第四次入植が起こり、およそ二〇年のうちに東方世界全域を武力で制圧。彼らは、自己保存本能がきわめて弱く、抵抗らしい抵抗のない「先住民」スルナカンを家畜並みの奴隷として扱う苛烈な支配を開始する。また、オードとスルナカンの混血人種として、大魔法帝国とともに滅んだスキカも再発生するが、スルナカンに準ずる劣等人種としてやはり差別された。
　以後、様々な体制のオード国家群が群雄割拠する時代が到来し、嘆きの平原などの数多くの帝国の遺跡の上に建国された「王国」や、そのライバルである「共和国」(註9)が成立するのである。

王国に蒔かれた悲劇の種と介入者たちの暗躍

　王国が成熟期を迎えていた二一五五年、嘆きの平原の地下に「彼のもの」とその遺跡が無傷で発見される。「彼のもの」に無知で、学術的興味もない腐敗した王家はこれを無視し、忘れようとした。しかし、セプテントリオンの調査部隊や神聖同盟(註10)はこの情報に敏感に反応し、二二九八年ごろ第四世界に出現。「彼のもの」の痕跡を嗅ぎまわり始めるのである。
　さらに百余年ののち、浮遊島の上に築かれた王都アーヴィンでは王の愚行が生んだ骨肉の怨恨が、世界を揺るがす大事の芽を育みつつあった。
　二三七四年、国王ジャブグールⅡ世は、オード貴族から愛玩用に買い取ったスルナカンの奴隷レミネアとの間に庶子をもうける。スキカとして生まれたその子は奴隷にされる運命だったが、同年に正妃から生まれていた第一王子が急死したため、厳重な関係者処分による口封じのもと、替え玉王子ベルカインとして立てられたのだった。
　彼のことを、やはり父王がオードの歌姫に手をつけてできた庶子でありながら、後継者として認知されなかった異母兄イアルは恨み、ベルカインの暗殺を企てたという。
　しかし調査の過程でベルカインの正体を知ったイアルは、同じような境遇に生まれ、自分の分身ともいうべき弟の殺害を断念。以後のイアルはベルカインの第一の守護者・理解者として、彼の影となり生きることを選択するのである。たとえば二三七九年に二度目の懐妊を果たした正妃が浮遊島から不可解な飛び降り自殺を遂げたのも、ベルカインを守るイアルの策略だという説が有力である。
　ところで二三七八年、宗教都市アルガロ(註11)の下町ではスキカの双子姉妹ネルとシーナが生まれている。各地を転々とするジプシーのような暮らしをしていた母は、出産後すぐに死亡し、二人は市場で金物屋を営む父ルーアルの手で育てられる。このころの姉妹は、多少の生活苦はあっても、決して不幸でない幼少期を過ごしていたのだろう。
　不幸は、王宮のベルカインにより早く訪れた。二三八二年、賭博に負けた腹いせで、ジャブグールⅡ世はレミネアを殺害。極度に母を慕い、元から父王を憎んでいたベルカインは、秘密裏に禁忌を犯して母の遺体を冷凍保存すると、父王への怨みを共有するイアルとともに生涯を復讐に費やすことを決意。
　以来、来たるべき決起の日にそなえ、王子は父王への憎悪の牙を隠しながら、軍警察を掌握するための才覚を発揮しはじめるのである。
　二三八九年、王国の領内に残された「彼

「彼のもの」が人類にもたらす汚染的影響のこと。

(註6) 精霊回路
自然界に存在する精神的なエネルギーの場を、より直接的に物理現象と結びつける第四世界特有の技術。電気回路のようなパターンを法則に従って描き出せば、神秘的な力をどんな物体の上にも付与できる技術体系化された魔法。スルナカンやスキカの肌にも先天的な痣として刻印されている。

(註7) 浮遊島
栄華をきわめた大魔法帝国が、精霊回路技術の粋を尽くした反重力装置で嘆きの平原の上空四〇〇〇メートルに浮上させた全十二ブロックからなる人工島。

(註8) 嘆きの平原
地下に「彼のもの」が安置されていた遺跡の広がる北の平原。質量兵器の爆発で不毛の地となる以前は緑豊かな豊饒の大地であった。嘆きの平原とゴート山脈以南の田園地帯とを領土とし、のちに王国が成立する。

(註9) 共和国
王国に隣接する、議会制民主主義体制を採るオード国家。その領土は王国よりも大きい。スルナカンやスキカに対する扱いは、王国と

のもの」の遺跡が健在であることを確信したセプテントリオンは、Ｆ任務隊を派遣。一方の神聖同盟も、彼らの外世界介入を阻止すべく、Ｓ・Ｔａｇａｍｉを投入。

運命は、波乱に向けて大きく動き始めていた。

束の間の邂逅と遠い約束 そして衝突への秒読み

二三九〇年、十六歳となり王国の正式な皇太子となったベルカインは、お忍びでアルガロの下町に出かける。初めて王都以外の世界を、王国で唯一オードとスキカがともに暮らす貧しい市場を目の当たりにした彼は、そこに人種差別のない平等な社会の理想像をみる。

生まれて初めて憎しみから解放され、少年らしい夢に心ふるわせる彼は、ひょんなことからネルと出会う。二人は淡い恋心を通わせあい、ベルカインの母の形見であるペンダント(註12)を分かちあって、シーナも連れて一緒に旅立とうと、明日の再会を約束する。

だが、王子の忍びの行幸は、王国の支配に不満をもつスキカの反乱分子たちに知られており、彼らはベルカインを殺害しようと迫る。しかしこの動きを察知していたイアルの手で反乱分子は間一髪で捕らえられ、即刻処刑されてしまう。その処刑された運動家の一人が、ネルたちの父であった。

淡い恋の幸福から一気にたたき落とされたネルは、それがベルカインと知ることなく、ただ一人の肉親を死に追いやった王子への復讐を心に誓う。

翌日、約束の場所でネルを待つベルカインをシーナが訪ね、姉が一緒に行けなくなったと告げる。その理由を知ることなく、一生に一度の夢の旅路を終え、ベルカインは再び王都に、修羅の日々へと戻った。

分かち合ったペンダントに込めた、いつの日か再会する願いだけを、ただひとつの希望として。

翌二三九一年、セプテントリオンはいよいよベルカインと正式に接触する。セプテントリオンのフットワーカー(註13)たちは、力を求める王子に異世界技術である機動歩兵とネットワーク(註14)を供与。その見返りとして、彼らは王家が隠しつづけてきた「彼のもの」の調査権を得る。さらに翌年、ベルカインとイアルはそれぞれ軍警察の長官と副官の地位に就き、その権限を用いて罪人(「無実の罪」を含む)の脳をネットワークの部品提供体として流用。来たるべきクーデターのための無人機動歩兵の開発用コンピュータとして動員する。

一方で神聖同盟のＴａｇａｍｉは、この動きに対抗するためライバル国家の共和国に接触、王国への軍事圧力を強めるよう工作する。しかしネットワークの力により、常識を越えた速度で進歩するベルカインの機動歩兵軍への劣勢は二三九五年までには決定的になり、Ｔａｇａｍｉは方針の転換を余儀なくされる。

また、遺跡の調査で「彼のもの」の覚醒につながるアルスマグナ(註15)のプロトコルを解明したセプテントリオンは、ベルカインにこれを伝える。これを、自らの理想の実現手段と考えた彼は、ついに決起を決意するのである。

精霊機導弾事件 アルスマグナと世界の変容

作戦を変更したＴａｇａｍｉは、最後の手段として、王国のネットワークに接触。二丁の聖銃(註16)を供与する。かつては人でありながら、無慈悲な兵器生産の道具として利用されるネットワークの構成体たちに、己の運命をはかなませるように仕向け、聖銃を誰かに使わせての自己の破壊という「解」を算出させる。聖銃の使い手の条件として、肉体を持ちながら交信可能な精神感応力の強いスキカ個体を必要としたネットワークは、新しい部品提供体の候補者リストを操作。こうして、軍警察が不自然なく捕らえる口実のある幾人かのスキカ候補のうち、王室に敵対的な活動に手を染めた可能性のある双子の姉妹が選択された。

ネルとシーナである。

ベルカインの決起は、共和国への侵攻を想定した大演習・ギオッソを実現させた時点で、成功が約束されているはずだった。完全に無人化・非オード化した強力な機械兵団の力を背景に、国王とその息のかかった者たちを抹殺。しかるのち、アルスマグナを遂行して全人類を、愚かで暴虐なオードでも、従順で生命力に欠けたスルナカンでもなく、バランスのとれた理想的な人

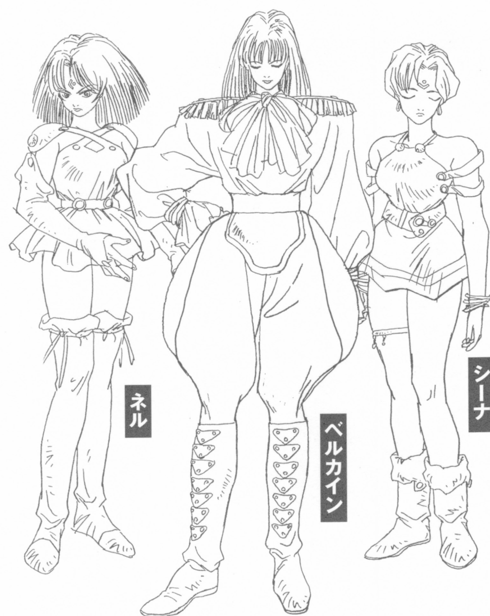
同等。事件後、崩壊した王国の跡地を保護領として隣接各国とともに割譲・併合。

(註10) 神聖同盟
旧世界調査局の流れをくむ各世界の軍部ハト派や千人委員会などの世界間移動組織が、異世界への積極介入をためらわないセプテントリオンの台頭に対抗して秘密裏に締結した同盟。

(註11) アルガロ
ゴート山脈の麓に存在する地方都市。元々はウスタリＷＴＧを開くための精霊回路が置かれていた大魔法帝国時代の聖地に、その歴史を塗りつぶすようにつくられた、オードの宗教的聖地。

(註12) ペンダント
太陽と月を象徴する意匠が彫られ、二つに分かれる。精霊回路が仕込まれていて、ベルカインがスキカであることを示す肌の痣(精霊回路)を隠す作用がある。

(註13) フットワーカー
ＷＴＧを利用して世界移動し、プロジェクトの遂行にあたるセプテントリオンの情報工作員。



⬆復讐に生きた若き王ベルカインと、かつてアルガロで彼と心を通わせ合ったネル・シーナの姉妹。運命のいたずらが、彼らを世界間移動組織たちの代理戦争の傀儡とする。

種・スキカ（という彼の観念は、実は大きな勘違いなのだが）へと止揚する。その混乱のうちに東方世界全域を武力で平定、平等な理想社会を建設するというのが、彼の思い描いていた計画だった。

だがその実現にいたるはるか手前、演習中の機動歩兵軍が何者かの攻撃で壊滅。つづいてゴート山脈の遺跡調査部隊全滅の報がもたらされ、王都は混乱に陥る。そう、部品提供体として捕らえられ、移送中だったネルとシーナの死体に憑依した聖銃が、たった二体で起こした反乱である。

ベルカインはこの事態に乗じ、ひとり王都を逃亡しようとした父王を臣下の面前で銃殺。誰ひとりの異存もなく、積年の憎悪を晴らす復讐劇としては、むしろ呆気なさすぎる王権奪取であった。一方で、部下にアルスマグナの決行を急がせ、不測の反乱の平定を一気に野望の実現に繋げようともくろむ。

しかし、双子の聖銃は驚異的なスピードで、ついに王都に到達。すべての守りを打ち破り、イアルら近衛たちの抵抗にも止まらず、最後にはみずから機動兵器リフトラシールを駆って出たベルカインをも倒す。

戦いを終え、浮遊島ごと墜落する王都に投げ出された瀕死のベルカインは、そこでようやく襲撃者の胸に、母の形見のあのペンダントの片割れを見る。再会の誓いは、あまりに悲しい運命の皮肉として、果たされたのだった。

かつてネルという少女だった戦闘機械は、ネットワークの破壊命令を成就すると、一筋の涙を流す。それは、自らの死の認識と、ネットワークに組み入れられた人々の呪詛、ベルカインの名と姿、そして思い出が一瞬にして脳内に流れ込み、莫大な葛藤の果てに出た結論がよみがえらせた、最後の「心」のはたらきであった。

かくしてＴａｇａｍｉの策は成り、王国は崩壊するも、アルスマグナは遂行され、「彼のもの」の解放を阻止することはできなかった。不毛の沙漠だった嘆きの平原は、ふたたび精霊の降りそそぐ緑豊かな大地となり、人々はスキカへの変貌をはじめる。

セプテントリオンの計略は「彼のもの」の活性化データを得たという意味では成功だったが、ベルカインと王国の可能性が消滅したのにともない、ウスタリＷＴＧ(註17)が閉ざされてしまう。これにより本格的な第四世界への干渉の野望が絶たれただけではなく、活性化した「彼のもの」の作用は必ずしも彼らが手に負えると予想していたものではなかったようだ。

閉ざされゆくウスタリ・ゲートを前に、Ｆ任務隊は撤収を余儀なくされるのである。

Ｔａｇａｍｉもまた、神聖同盟として最後のメッセージを送信したのち、第四世界に閉じこめられてしまう。その意味を悟った彼女は、みずからに三百年余のコールド・スリープ処置を施したのだった。

(註14) ネットワーク
人間の脳を羊水カプセルに収め神経系を光ファイバー接続した「個体」を複数個パラレル接続した、非人道的な生体コンピュータ技術。部品提供体となった人々が保持していた知識・経験・勘をリンクし、討論させ、あらゆる状況における最善の「解」を導く。

(註15) アルスマグナ
ラテン語で「偉大なる秘術」「大いなる魔法」という意味。なお、第四世界にラテン語は存在しない。

(註16) 聖銃
内部にＷＴＧを持ち、別の世界のエネルギーを引き出して放出することで稼動する、最強の個人用射撃兵器。みずからの存在世界の技術を吸収して自己を強化・成長する機能をもち、使用者の生体管理も行う。「彼のもの」の遺跡からの発掘兵器で、十六丁が発見されている。ネルとシーナに憑いたのは、その内の「Ｎｐ-03ａ天照」と「Ｎｐ-03ｂ月読」という双子の型。

(註17) ウスタリＷＴＧ
第三・第四・第五・第七世界を接続するワールドタイムゲート。第五では熊本、第七では奈良に繋がる。

シリーズ裏ストーリー解題
「ガンパレード事件」の「世界の謎」的真相



「ガンパレード事件」とは、他の作品と異なり、『ガンパレ』の原作ないしモデル…なのではない。『ガンパレ』発売自体を一過程に含み、『Return to Gunparade』などでも伝えられる“実際の”第五世界での多世界間抗争だ。複雑に入り組んだその全容とは？

オーマたちの戦いの伝説と世界間移動組織の胎動

戦時の士気高揚に歌われるガンパレード・マーチ（軍楽行進曲）の不思議なしらべをはじめ、第五世界には多くの〝歌〟にまつわる伝承が残っている。かつてこの世界が、重世界をなす第四世界や他の世界とともに、〝歌〟が文明の基幹をなす第二世界の物理域(註1)にあったことの名残だ。

現在の第五世界の基本的な地理関係や歴史事件は、世界軌道の近い我々の第七世界に近似しているが、ガンパレード事件の約千年前、オーマ(註2)たちの伝説に知られる、七つの世界の命運をかけた大きな戦いがあった。

オーマの長なる先代のシオネ・アラダ(註3)と完全なる青こと青の青(註4)、そしてシオネに従うアラダたち光の軍勢（帝国世界調査局）による「彼のもの」との戦い、すなわち「悲しみの聖戦」である。

光の軍勢の戦列の中に、王より「七人にして一人の父」のひとりとなる運命を予言された男、楽師アーがあった。彼は、王政ローマ時代のドルイド王ヌマの飼い猫にして猫神族の友人ブータニアス、菅原道真（すがわらのみちざね）、魔王シャスタ、神の拳ジョニー、エルンストタキガワ、アルフレッド、それに幻獣たちなどとともに、シオネの嘘を守るため、「彼のもの」と激しく戦った。

戦いのさなか、知的障害のある巨人症の男に宿った鬼（精神寄生体）が、あしきゆ

（註1）物理域
それぞれの世界がもつ自然法則の特徴のこと。七つの世界の違いは、世界ごとに物理域が少しずつ異なることからもたらされるが、世界の「軌道」は常に移ろい、物理域も決して一定ではない。

（註2）オーマ
七つの世界の構造を理解する、文化や文明、思想の体系。またはそれに属す人々。失われた青（ガンプ）を含めて、色で表現される七つの体系に分かれている。

（註3）シオネ・アラダ
第二世界の言語バルカラル語で「至高のアラダ」「万物の調停者」という意味の、人族の代表に与えられる称号。神々と人との仲立ちをする。アラダはオーマに属し、世界の意識子リューンを使いこなす戦士の意。

（註4）青の青
完全なる青とも呼ばれる、ガンプ・オーマの長の称号。オーマの有力者たちの称号はこのように「○の○」という形式で呼びならわせられる。

めに遣わされ、シオネの暗殺に近づく。
　しかしその鬼・デクは、シオネに説き伏せられ、光の軍勢の一員となる。そしてシオネに恋をしてしまう。以後デクは祇園童子(ぎおんどうじ)とも呼ばれるようになり、シオネに好かれようと美しい盗賊の青年に身体を憑き替えたりする。
　アラダたちは、多大な犠牲を出しながら、現在の第四世界で「彼のもの」を沈静化させ、ひとまず聖戦は終わったかにみえた。
　だが、次に待っていたのは、人間同士の反目であった。その力を恐れられた先代のシオネは、守った人間たちの手によって毒殺されてしまう。
　これにより、シオネ・アラダの継承をめぐるオーマとオーマの戦い、すなわち黄金戦争が勃発。
　この戦いの中、楽師アーは乱心し、封じられたはずの「彼のもの」の配下、あるいは「彼のもの」そのものとなってしまう。
　ガンプ・オーマは断絶し、光の軍勢は散り散りとなった。こうして、オーマたちの栄光は失われ、その遺産を断片的に継承する複数の世界間移動組織が乱立する事態が訪れるのである。
　その中でも最大の存在となるのが、のちのセプテントリオンである。セプテントリオンはある目的のため、いくつもの世界に介入を繰り返してゆくことになる。
　先代のシオネを失った悲しみに沈むデクは、シオネの生まれ変わりを探し、悪鬼として人間たちに封印されたり、解かれては憑依体を変えたりを繰り返しながら、以後の時代を過ごしてゆく。
　世界たちの物理域は第二世界から離れ、第五世界もまた、独自の変転を遂げてゆくのであった。

流神のバイオ技術支配の確立と「幻獣共生」をめぐる世界大戦

　その後の第五世界では、十四世紀ごろからヨーロッパや中央アジアを中心に、疫病による深刻な人口減少が起こりはじめる。この災厄に際し、人々の間では旧来の信仰体系への不信が蔓延する。特にキリスト教世界に宗教改革や異端信仰への機運を生んだ。こうした潮流の中、十六世紀に錬金術師パラケルスス(註5)が最初の人造生命としてホムンクルス(註6)を完成させる。これを原種人類に次ぐ第二(ジ)世代の萌芽とし、以後クローン人間技術が数世代にわたって著しく発展してゆく(註7)。明らかに魔術や精霊回路技術よりは唯物的ながら、我々の世界の現代科学よりは錬金術的な神秘の残るこの独自の生命科学技術が、人口維持や文明発展のための労働力を補填する、第五世界の基幹技術となってゆくのである。
　しかし、この急激なクローン生命技術の進歩は、必ずしも第五世界の自律的な変化ではなかった。その陰には、第六世界の技術を移転供与した世界調査局の干渉があったのである。
　彼らは、第五世界の人口異変を、第四世界でのアルスマグナの影響によるヤオトの波及であると考えた。
　精霊機導弾事件におけるアルスマグナは、過去の歴史を正確には継いでいないセプテントリオンが、知識の独占とその利益転用を狙って引き起こしたものであった。しかし、いざ「彼のもの」が解放されてみれば、到底制御のきく代物ではなく、人類種を根底的に別の何かに変化させながら、いずれ第七世界方向へ世界移動を始めるものであることが判明。事件後のウスタリWTGの閉鎖は、この「彼のもの」の移動を防ごうとする世界自身の防護措置でもあったのだ。
　だが、世界閉鎖後もこの影響は終わることを知らず、世界間移動組織たちをあわてさせた。遅まきながら自分たちのやってしまったことに問題を感じたセプテントリオンもまた、世界調査局と同様にいくつかの施策を行う。
　ひとつは第六世界の分裂準備。もうひとつは第五世界でのヤオトの影響を遅滞させる行動である。このヤオト遅滞のための例外介入の結果こそ、第五世界の変容の本質だったのだ。
　こうした経緯で導入された技術により、第五世界には急激な近代化が引き起こされた。とりわけ十八世紀末のナポレオン・ボナパルト(註8)の登場は、国民国家の統合力のもとに人々をキリスト教の権威や精霊への畏怖から解き放ち、人類がかつてない軍事力を手にして世界の命運を支配する時代への決定的な転換点となった。そしてナポレオン戦争以来、戦争による死傷者は膨大化の一途をたどるが、そのたびに第二(ジ)・第三(トリ)世代と新たなクローン人間世代が大規

(註5) パラケルスス
第七世界の歴史にも存在する、スイスの高名な医師・錬金術師。魔術師アグリッパの師であったシュポンハイムの修道院長ヨハネ・トリテミウスから魔術を習い、錬金術や占星術について深い知識を得たという。

(註6) ホムンクルス
第七世界では実現しなかった、錬金術による人造生命。ラテン語で「小さい人」の意。人間の精液と馬糞を元に、フラスコ内で最初の亜人種が誕生する。

(註7)
クローン世代はガンパレード事件の主役となる第六世代の後にも、対大型幻獣用の第七世代や黒い月に派遣された第八世代などが存在する。

(註8) ナポレオン
あまりにも有名なこの英雄は、個人としては七つの世界を通じた最重要歴史人物の一人。その可能性は、WTGを通じて七つの世界を循環するうち、元の世界に再帰同一存在（リフレイン）をも生成させたという。

模に投入され、自然生殖可能な原種人類の人口比率を徐々に上回ってゆき、産業文明推進の原動力となる。

そう、セプテントリオンらが行った介入をも呑みこむかたちで、人が人でなくなる疫病ヤオトは広がりを見せていたのである。

クローンたちが主導する世界の近代化は、もちろん恩恵ばかりでなく、人々や自然に様々な矛盾や抑圧をもたらした。原種や各クローン世代間における確執と差別。および市民社会が建前とした人権の概念と、国家権力による人体実験などの非人道的なバイオテクノロジー推進との甚だしい矛盾などが、現状に不満をもつ人々の間に、自然な生命への回帰を訴える反近代思想の各派を生みだしてゆく。この潮流を背景として、復権をもくろむ人外のあしきゆめや、権力の恩恵に浴せなかった非主流の生命科学技術者たちが結びつき、生物兵器テロリズムによる一定の実戦力をもった急進的対抗運動の一派、のちに幻獣共生派と呼ばれるようになる勢力が大きく台頭するのである。

そして一九一四年、欧州全土を巻きこむ第一次防衛戦争が勃発。セルビアの首都サラエボでのオーストリア＝ハンガリー二重帝国の皇太子暗殺を機に、墺・独・伊の三国同盟と露・仏・英の三国協商がなしくずし的に未曾有の総力戦に突入した。

大戦は、三国協商側の勝利に終わるが、不景気にあえぐ各国の反体制神秘主義勢力を勢いづかせる事態を生んだ。

この結果、ロシアでは幻獣共生的な労働運動の一派が革命に成功、ソビエト連邦が成立する。また、ベルサイユ条約体制の過剰かつ懲罰的な賠償措置がかえって仇となり、ドイツでも神秘主義にかぶれ、あしきゆめに憑かれたアドルフ・ヒトラー（註9）率いるファシスト政党ナチが政権を奪取。列強の勢力図は大きく塗り替わる。

アメリカのウィルソン大統領が構想した国際連盟による平和秩序の試みは破綻し、結局各国の利己的な合従連衡による勢力均衡策のもと、米・独・中の枢軸国側と日・英・仏・蘭の連合国側とに、再度世界は二分されてしまう。

この危うい均衡のバランスが、ドイツのポーランド侵攻によって再度崩れ、第二次防衛戦争が起こったのは、一九三九年のことであった。

黒い月の出現と幻獣軍の来襲

アメリカはドイツとの枢軸を結んでいたとはいえ、英支援を主張する国内のユダヤ系移民の反発が強く、欧州戦線では中立を保つ。一方の日本も日英同盟が続いていた



⬆第五世界人類への逆侵攻を開始した第四世界人＝幻獣たち。その侵攻は、まず人類の生存圏に幻獣共生派（＝スキカ）が現れ撹乱し、「真の幻獣共生派」（＝スルナカン）すなわち幻獣そのものが現れる、という順序で進行した。

（註9）ヒトラー
ヨーロッパを電撃的に席巻し、ロシアへの遠征を機に滅んだこの独裁者は、まさにナポレオンのリフレインとみるのが定説。のちの青の厚志もまた、同じ可能性のリフレインではないかという見方も議論されている。







ゆえに連合国側にあったが、英米の接近を機に同盟を解消し、孤立したまま太平洋でアメリカと激突、熾烈な大戦に突入する。

この頃には第四世代（テトラ）クローンが人類の主力として多数を占めていたが、反体制神秘主義ゲリラの技術を流用した幻獣化人類、すなわち人間の形態から変異して強力な戦闘力をもつ怪物となる第五世代（ベンタ）の開発にも各国は秘密裏に成功しつつあり、原爆と並ぶ新兵器として各戦線に試験的に投入されはじめていた。

だがこの第五世代（ベンタ）の開発成功は、閉鎖されていた第四世界のWTGが再びこじ開けられ、世界を揺るがす異変が間近にあることを意味していた。

第四世界側からの一連の異変の最初の可視的な現象は、大戦のさなかの一九四五年七月に観測される。ウスタリWTGの消失点から突如、精霊機導弾事件以来、行方知れずとなっていた双子の聖銃の片割れ「月読（ツクヨミ）」があらわれ、地球の衛星軌道上に存在するサンカウWTGに漂着。さらに、やはりサンカウWTGに流れ着いていた第六世界の機動兵器・士翼号（しよくごう）（註10）に憑き、サンカウWTGの情報を遮断する転調シールドを形成したのだ。これは聖銃がその本来の機能にしたがい、「彼のもの」を遮断しようとする現象にほかならなかった。

地球上からは、これが「黒い月」とでも呼ぶべき天体に見えた。

しかし双子のもう一方の聖銃「天照（アマテラス）」は、さらに数奇な性能を発揮していた。その自己保存機能が、宿主であったネルと、ベルカインの遺伝子とを合成し、不死のメンテナンサーを作りあげたのである。その名をクーラ・ベルカルドといった。

さらに聖銃の帰巣機能が、クーラに第七世界方向への脱出を目指させた。その意にしたがい彼は、アルスマグナ以来、自分たちの心身に起きている変化がヤオトという人間性の喪失であることに気づいて絶望に陥っていた第四世界人たちを、女王シーナ（註11）のカリスマのもとにまとめあげる。そして「彼のもの」本体がウスタリWTGをこじ開けて移動を始める前に、そのゲートハック能力を利用し、第五世界への逆侵攻を企てたのだった。

かくしてクード標準暦で二七六六年、ついに第四世界人の軍勢は、半実体化したあしきゆめ・幻獣（註12）の姿をとり、第五世界ヨーロッパ・中東への侵攻を開始する。黒い月の出現と、ほぼ同時期であった。

神話から抜け出てきたような幻獣たちのおぞましい姿と戦力を前に、オード＝人類は大混乱に陥る。はじめその侵攻は、敵国第五世代（ベンタ）の新兵器と間違えられ、人類が事態の本質を悟って結束を果たすまでにはかなりの時間がかかった。

幻獣侵攻開始直後の八月の段階では、まだ日本はアメリカとの戦いのさなかにある。広島・長崎・東京と三発の原爆を落とされ、明治維新後も連綿と続いていた徳川幕府が消滅する憂き目に遭いながらも、黒い月出現によるレーダー攪乱の効果に乗じて枢軸軍に大規模な夜戦を仕掛けつづけ、泥沼の消耗戦が繰り広げられていた。

しかしヨーロッパ主要国で正体不明の幻獣軍の脅威が明らかになるにつれ、人類諸国は徐々に休戦。北海道にも幻獣が出現するにいたり、日本も宣戦布告を受けたばかりのソ連と協力してこれを撃退する。各国との休戦後、日本はフランス式の大統領―首相制に移行して急速に復興、一九五六年には旧連合国・枢軸国の大同盟として設立された国際連合の一員となり、人類共通の脅威にあたる協力体制がようやく整うのである。

しかしその頃までに、すでにドイツ・ソ連・東欧が陥落。つまり、人間たちのあいだに近代社会秩序への反発や、古い神々・精霊への神秘主義的信心の強い地域に幻獣は出現しやすく、真っ先に制圧するという傾向がみられた。このことから、幻獣侵攻以前からもあった反近代・自然回帰・平等共産の傾向のある思想運動はすべて幻獣共生派ないしアカと括られるようになり、各国で激しい弾圧を受けるようになる。

だが、それでも幻獣軍の勢いは止まらず、一九六〇年代までには一部のレジスタンスを除き全ヨーロッパと中東がほぼ陥落。六二年には国連の要請を受けたアメリカがキューバのグアンタナモ基地から幻獣軍主力の旧ソ連領に大陸間弾道弾を撃ち込み、形勢逆転を図るが、WTG経由で出現と消滅を繰り返す幻獣にはあまり効果がなく、七〇年代中にはベトナム・カンボジア・アフガニスタンまでが攻め落とされた。

（註10）士翼号
第六世界製の人型機動兵器。宇宙での戦闘が可能な汎用兵器で、銀河系中心動乱に多数投入される。



（註11）シーナ
クーラ・ベルカルドが聖銃の機能を利用し、精霊機導弾事件時の双子の妹の遺伝子から創りだした傀儡の女神。しかしクーラの意に反し、第五世界人類との和平工作を秘密裏に展開する。

（註12）幻獣
ヤオトハックされたWTGから夢や幻のように人口密集地域に実体化し、人間たちを残忍に狩り殺すあしきゆめ。小型・中型・大型と六属十二科のタイプに分類される。何故か、幻獣軍の襲来は夏になるとやみ、自然休戦期が訪れる。

セプテントリオンの反攻 「竜」計画の役者たち

クーラの軍勢に後手をとるかたちになったセプテントリオンは、なりふり構わぬ策に出る。

まず、最大の脅威である「彼のもの」本体の移動から本拠地・第七世界を守るため、青の継承者であるユーリ・アルトバランス・田神が進めていた研究成果に基づき、第六世界の分裂計画を決行。フットワーカーのアリアンに命じ、「彼のもの」の侵攻経路となる第六世界を無数に分裂させ、迷宮化する。第五世界の陥落にそなえての時間稼ぎのためであった。

そして目下の侵攻への対抗策としては、休戦後のアメリカの支援と戦争景気で驚異的な国力回復を遂げた日本に、再度の大規模介入を開始。織田信長の弟（有楽斉）の血筋を引く旧小藩である芝村家に、二体の精神寄生体、ユーリおよびアリアンの父ルイを派遣。ユーリは、アニメ脚本家志望の少年・エヅタカヒロ（註13）に憑き、ルイは大家令・岩田に憑く。ここから、ウォードレス（註14）の基礎となる戦闘用人工筋肉や第六世代（ヘクサ）（註15）クローン、それに第六世界の士翼号をモデルにした人型戦車・士魂号（註16）の開発など、幻獣と五分に戦える強力なバイオ技術体系を供与し、芝村を世界的な陸軍閥に育ててゆく。

だがこれは下ごしらえに過ぎず、セプテントリオンが真の切り札として準備していたのは、オーマの伝説に謳われる「人類の決戦存在（註17）」を人工的に作りだす計画であった。具体的には、幻獣を三〇〇体以上狩ったエースに与えられる絢爛舞踏章（註18）の受章者に、大事な者を自責によって死なせるなどの精神的負荷を与え、そのショックによって世界を変える英雄的存在に仕立てあげようというシナリオである。要は負の精神性ゆえに世界を変えたナポレオンやヒトラーのモデルを極端化する方法だが、セプテントリオンはこれを「竜」と名づけ、成功の暁には次期主力商品としてもいくつもの〝歴史〟に売り出す予定であった。

その最初の実験台に選ばれたのが、大陸へ派兵されていた自衛軍のとある航空兵である。彼は鬼気迫る献身的な活躍によって、軍創設以来四人目の絢爛舞踏章を獲得した。だがその直後、セプテントリオンの工作によって、彼の親友が幻獣化させられる。絢爛舞踏は苦悩の末これを倒し、慟哭するが、「竜」とはならずにいずこかへ消えた。

セプテントリオンはこの実験で、「竜」候補にはさらに不安定な精神が、そして生け贄とする相手や「竜」候補との関係構築にも周到な準備が必要であるというデータを得、計画を第二段階に進めるのである。

なお、ユーリは絢爛舞踏が「竜」とならなかったもうひとつの理由にも気づいていた。かの航空兵は、元よりただの人ではなく、かつてユーリの前身である青の青からグライダー（註19）として分化し、祇園童子（デク）と呼ばれた精神寄生体が憑いた者であった。先代のシオネ・アラダと死別した悲しみを千年にわたって抱きつづけ、その遺言通りに護国の鬼となっていた彼を絶望させるには、さらにもう一工夫が必要だったのだ。

ユーリは彼の行方を追跡し、第六世代（ヘクサ）クローンの少年・瀬戸口隆之に憑依しなおしたのを確認すると、その身柄をセプテントリオンの管轄下に置くのである。

実験と相前後する時期、熊本のウスタリ消失点にて、瀕死のベルカインが発見される。精霊機導弾事件の最後で、閉鎖寸前のウスタリWTGにネルの聖銃「天照（アマテラス）」が彼の身を投じたのが、時を越えて現れたのだ。

閉ざされた第四世界の情報を知りたいセプテントリオンは彼の身を拾い、芝村に預ける。このときの解析により、ようやくセプテントリオンは幻獣軍侵攻の全貌を知るのである。

ベルカインは、第五世界の災厄が己の理想のもたらした末路と知ることなく、世話をする芝村の女との間に子をなしながら、数年の余生を平穏に過ごした。生まれた女児は、「太陽」の意を持つ兄の名イアルから陽子（ヨーコ）、芝村のネームルール上は謡子（ヨーコ）と名づけられる。以後ヨーコは十二歳で美貌を見そめられてセプテントリオンの長である白の後宮に納められるまで、ユーリの庇護のもとに育てられることになる。

ユーリは、「竜」計画の総責任者として、同時並行的に様々な仕込みを始めていた。

（註13）エヅタカヒロ　彼は見事アニメ脚本家になり、『超辛合体バンバンジー』などのロボットアニメで滝川をはじめ、子供たちの心をガッチリつかむ。

（註14）ウォードレス　第二世界の戦闘舞踏服を原型とする、第六世代クローン用の力翼強化服。強化プラスチックと人工筋肉により、筋力や装甲性、霊的対応力などを強化する。

（註15）第六世代　対幻獣戦用にウォードレスを着用できるよう骨格強化された亜人種。生殖能力は持たず力翼という不可視のエネルギー場を複数枚持つことから天使とも呼ばれる。

（註16）士魂号　士翼号をモデルに、第五世界内の技術で建造された対中型幻獣戦用の人型戦車。人工筋肉のボディを持ち、タンパク質で駆動する。

（註17）人類の決戦存在　人類世界に存亡の危機が訪れるとき、ただの人間たちの中から突出して生まれ出てくる守護者。絢爛舞踏がこれを兼ねた場合、HEROと呼称されることもある。

「竜」候補としては、幻獣共生派活動家だった父母を軍に消されたブルーヘクサ(註20)の少年を、実験動物キイクニとして確保したり、本来はベルカインの同一存在となることが確認されていながら本人の第五世界漂着のために可能性を失った大介少年を、母性に問題のある兵器開発者フランソワーズ茜(註21)に育てさせる。他方の「生け贄」候補としては、この世界に唯一残る原種人類の少女・舞を芝村の末姫としたり、田代香織などをみずからの手元で育てはじめる。また、舞を守護する家令とするため、第一世界出身の少年クリサリス・ミルヒを連れてくる。

さらに瀬戸口用の引き金として、パートナーの岩田らに先代のシオネの遺体から年齢固定型クローン(註22)・ののみタイプ(註23)シリーズを作成させた。

セプテントリオンが「竜」計画の準備を着々と進める一方、戦局にはさらに悪条件が重なってゆく。強大化する幻獣軍に対抗するため、八〇年代の人類側主力兵器としては第五世代の幻獣化人類が「目には目を」とばかりに多用されていたが、兵器としての殺傷力を追求するあまり非人類化が行き過ぎ、一九八八年、各戦線で敵幻獣と同一化を起こして人類方への反乱を起こす。この「大乱」により、大陸でしばらくは均衡していたバランスが一気に崩れ、人類のユーラシア撤退はいよいよ時間の問題となっていった。

Aの翻心と本土決戦への道

鉄の意志でセプテントリオンの計画を冷厳に遂行しているようにみえたユーリには、しかしひとつ気がかりがあった。妻S・Tagamiの消息である。

ともに人ならぬ死をもたぬ身であるゆえに互いを伴侶としあった彼ら二人は、旧世界調査局の分裂のおりに一度離ればなれとなり、結局対立する多世界間組織にそれぞれ身を置くことになった。

精霊機導弾事件の直前、彼らは一時期再会を果たすのだが、Tagamiはユーリがセプテントリオンの一員になったとは知らず、第五世界の救済のために生命を弄ぶ彼を、ただ悲しい瞳で見つめ、そして姿を消した。

その心の咎を隠しつづけてきたユーリのもとに、ウスタリ閉鎖寸前にTagamiが送ったメッセージが時差を越えて届く。「さよなら、ユーリ。愛してるわ」。

ユーリは初めて、妻がセプテントリオンの計略を止めるために戦い、第四世界に閉じこめられたことを知る。ユーリを宿らせたエヅタカヒロは、芝村を出奔。セプテントリオンへの反逆を期し、娘たちと世界を同時に救うただ一度の機会に賭けるべく、ワールドクロスする第六世界のひとつを経由して、世界移動を果たす。

史上最大の愉快犯「A」が、ここに誕生する。

かくてAは、現実時間一九八九年八月四日、第七世界の熊本に登場。「芝村裕吏」を名乗って、ゲーム開発会社アルファ・システムに入社、儀式魔術の仕込みを開始するのである。

第五世界時間一九九四年、商船大学から士官学校入りした善行忠孝は、教育係の若宮康光とともに手の大きな少女と出会い、太古の伝説のような光景「不思議の側の大河(註24)」を幻視させられる。この年齢固定型クローンの少女・石津萌は、いじめに遭って心を死なせていたところ、Aが外世界からみずからのコピーとなる精神寄生体を送り憑かせた者であった。石津の身を借り



⬆Aに精神寄生されていた頃の手の大きな年齢固定型クローンの少女・石津萌。その後、善行の配慮で5121小隊に配属されたのを原素子に誤解され、嫉妬を買ったという。

(註18) 絢爛舞踏章　軍により絢爛舞踏であると認められた者に贈られる勲章。授与の条件は幻獣を三〇〇体狩ること。絢爛舞踏の原義は、「ただの人から現れて人であることをやめた」存在で、本来はアラダのことを指すが、普通の人々の間では単に伝説的なまでに“強い”畏怖の存在とされる。

(註19) グライダー　同一存在の概念の一種で、元の存在からオリジナルが消去されずに分化した記憶継承体のこと。

(註20) ブルーヘクサ　青い髪を特徴とする、特殊な能力・機能を付加された第六世代のこと。第七世代への過渡的存在でもある。速水やののみ、整備員の田辺真紀がこれにあたる。

(註21) フランソワーズ茜　人工筋肉の研究者で、士魂号の開発に携わった人物。五一二一小隊の整備主任・原素子の師でもある。芝村の秘密に近づきすぎて殺されたことになっているが、実際は生きて新型士魂号の研究を行っている。

(註22) 年齢固定型クローン　特に戦時の緊急増員用に配備される、肉体年齢・外見・性能・名前までが同一

たAは、善行にさしあたりは陸軍閥・芝村の工作に従うことを受け入れさせながら、最後にたった一度だけ運命に逆らい、「英雄の介添人」となるよう示唆を与える。
　こののち、軍閥間の謀略に巻き込まれるようなかたちで、善行は新品少尉として朝鮮半島での防衛作戦に参加。絶望的な戦いで部隊を全滅させる憂き目に遭うが、再度石津の身を借りたAによって命を救われる。以後の善行は芝村に拾われ、セプテントリオンの手駒として使われながら、Aの言い残した反逆の時を待つのである。
　一九九七年、ユーラシア連合軍は最後の反攻として、核兵器による焦土作戦でみずからの街を焼きながら後退。四月の仁川防衛戦で人類は四千万の死者を残し、全ユーラシアが陥落する。これで人類の生存圏は南北アメリカ大陸とアフリカ南部、日本のみとなった。
　そして九月の自然休戦明け、九州西岸からついに幻獣軍は日本に上陸を開始する。九八年、日本は八代平野の会戦にて、陸自のほぼ全軍にあたる四八万を敵幻獣一四〇〇万に対して投入。さらに第五世代を生物兵器として用いて同地の八割を焦土にし、一応の戦術的勝利を得るが、三〇万以上の将兵を一挙に失う。
　翌九九年、政府は熊本要塞の戦力増強と、十四歳から十七歳までの第六世代（ヘクサ）少年兵の強制徴集を可決。自衛軍とは別に学兵生徒会連合を組織し、九州と少年たちを捨て石にして本州と自衛軍本体を死守しようという策であった。
　セプテントリオンの「竜」計画と、そのシナリオの頓挫をはかるAの反攻の舞台もまた、いよいよ整いつつあった。

熊本攻防戦 五一二一小隊の戦い

　熊本市南熊本地区の女子校・尚敬学園。時局にともない、良妻賢母教育で知られるこの伝統校は戦車整備学校と化していたが、さらに政府の新方針により、促成の学兵錬成地のひとつに指定される。そこに間借りするかたちで設置されたのが、第五一二一独立駆逐戦車小隊である。
　小隊司令には善行が、オペレーターには瀬戸口や東原（ひがしはら）ののみ（本名は望（のぞみ））、整備員には岩田裕ことアリアンやヨーコ小杉（こすぎ）、戦車随伴歩兵（スカウト）には来須銀河ことクリサリスなど、芝村の縁者が隊員として多数送りこまれ、その実態はセプテントリオンの私兵工作集団であった。ここを養卵場とし、戦局の中で複数の候補のうちから誰かを「竜」に仕立てあげる。プランは着々と進行しつつあった。
　一方、Aの干渉は意外なかたちで始まっていた。第七世界時間二〇〇〇年九月二十八日、五年の年月をかけ開発されたゲームソフト『ガンパレード・マーチ』が発売される。それは、セプテントリオンとAが仕組んだ第五世界一九九九年の五一二一小隊の状況を忠実に模し、プレイヤーに他世界で進行する「もうひとつの現実」を擬似体験させる仕掛けだった。
　ゲームの初日として描かれた三月四日、生体実験施設で弄ばれ、廃棄寸前だったキイクニこと廃棄実験体四六号は、セキュリティの甘くなる隙をついて施設を脱走。その途上、学兵徴集される予定だった少年「速水厚志」の死骸に出会ってその名と立場を盗む。彼は軍内に紛れこみ、自分の身を守り生き延びる力を得るため、五一二一小隊へ向かう。この経緯のすべてが、キイクニ改め速水となった彼を「竜」に仕立てあげんとするセプテントリオンのシナリオ通りの展開であったのだ。
　だが三月六日、バス代がなく誰かを殺して奪おうとしていた速水の前に、突如、奇妙なサラリーマンが大げさな土埃を上げ、ものすごいスピードで駆けつける。そして、バス代＋二五〇〇円と青い宝石（註25）、それに彼の多目的結晶（註26）に多世界間翻訳プログラムをインストールするという「最大限の介入」を果たし、これまた風のように消え去ってしまう。
　呆気にとられつつも、生まれて初めて受ける他者からの親切は、速水の心に微妙だが決定的な運命の分岐の芽をもたらしていた。当時の彼には知るよしもなかったが、このスーパーサラリーマンは、HC一二五五年三月四日の第三世界トゥエルプ・テラ（註27）から、セントラルWTG（註28）の一瞬の開放のタイミングを突き、冒険艦・大逆転号（註29）から世界移動したAにほかならなかった。
　そして、セントラルを一瞬こじ開けた莫大な情報の源こそ、第七世界では絵空事で

に固定された規格クローン。

（註23）ののみタイプ
ラボの同調能力実験により生まれたシンパシー能力をもつ特殊シリーズ。幼女の姿に固定されたのは、先代シオネの能力を開花させるにはその方が有利と考えられていたため。九体存在。

（註24）不思議の側の大河
オーマの伝承に謳われる、第二世界の神秘の大河。転じて人の想念が此岸を離れ、異世界の存在に触れてオーマの入り口に立つことの隠喩としても使われる。

（註25）青い宝石
失われたガンプ・オーマのシンボル。慌ただしいサラリーマンの介入は、青の青の継承儀式でもあった。

（註26）多目的結晶
九州の第六世代に標準装備されている、左手首に埋めこまれた神経系直結の情報端末。作戦地図や暗号、脳内プログラムなどのやりとりに使用する。本州では多目的リングを使う。

（註27）トゥエルプ・テラ
第三世界HC五三〇年代から三百年近い時をかけて行われた地球再生計画で、木

しかない他世界の現実感を再現し、あたかも実在するかのように人々に振る舞わせる装置『ガンパレ』の登場だった、というからくりである。

　現地暦二一一一年八月四日、Aが第七世界への経由地にした第六世界のひとつで、建造中の士翼号の制御プログラム内にOVERS(註30)0.89なる未完成の擬似人格が生まれたのも、まさにこの同一現象にほかならなかった。

　別の言い方をすれば、OVERSの速水への寄生は、このときに始まったのである。



➡かつてデクと呼ばれた鬼だった瀬戸口隆之と、実は先代のシオネ・アラダの記憶継承体である壬生屋未央。前世の宿命をもつ二人は熊本攻防戦後、ののみと共に東北へと転戦する。

　かくして速水は五一二一小隊で芝村舞と出会い、士魂号複座型にともに乗り込むパイロットとなる。そしてセプテントリオンの計略通り、まんまと彼女に恋した。彼女との出会いをはじめ、同じ士魂号パイロットの滝川陽平や壬生屋未央、瀬戸口やののみ、整備の茜大介や狩谷夏樹らの面々とともに戦い、絆を深めるうち、運命を呪い生き残ることだけを考えていた彼の内面に、しだいに人間らしい心の火が灯ってゆく。

　また、瀬戸口もののみと出会い、彼女を守ることを決意。はるか昔に彼と戦列を共にした猫神ブータニアスも、マスコット猫・ブータとして小隊を見守る。今は途絶えたよきゆめ（人に味方する神々）の軍勢の生き残りとして、彼らは人知れぬ夜にも幻獣を狩り、人々を護るという先代のシオネとの誓いを守りつづけた。その誓いは瀬戸口にとって美しすぎて、実は壬生屋こそがシオネの生まれ変わり（記憶継承体）であるのだが、彼は気づけずにいた。ただ、自分を利用しようとするセプテントリオンの思惑に巻きこまぬよう、つい彼女を遠ざけてしまうことだけが、瀬戸口がその事実に感応している唯一の証だった。

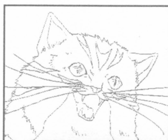
　実用性をまるで認められていなかった人



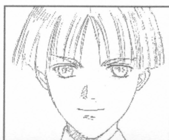
⬅セプテントリオンの「竜」計画の本命、魔王となるべき速水厚志と、その生贄になるはずだった芝村舞。Aの介入に支えられたこの二人が、本当に世界の運命を変えてしまう。

製から再生量産された十二番目の地球型惑星。

(註28) セントラルWTG　すべての世界を時差0で繋ぐ、最大のワールドタイムゲート。その開放には莫大な情報エネルギーが必要。



ブータ
（猫神ブータニアス）



茜大介



滝川陽平



東原望
（ののみタイプ9号）

型戦車を初めて主力とし、はぐれ者ばかりが集まった愚連隊として軍上層部からは冷ややかにみられていた五一二一小隊だったが、速水らの活躍でやがて目覚ましい戦果を上げ、九州戦線全体にとって重要な存在へと成長する。

小隊を管轄する直属の上司にして、全国の学兵生徒会連合に影響力を持つ有力な芝村のひとり、芝村勝吏準竜師は、彼らを私兵として、重要な隠密行動にも用いた。水面下で接触してきた、人類との講和を望む一部の幻獣勢力との秘密交渉である。強力な同調能力を持つののみタイプのひとり、東原恵を交渉役とし、彼女の護衛に来須を抜擢、講和派の動きを阻止しようとする主戦派幻獣軍への陽動・排除に速水と舞の駆る士魂号を単機空中降下させたこの行動は、通称「降下作戦」と呼ばれる。

作戦後、講和の動きは結局双方の邪魔で立ち消えとなり、直接の展開を生むことはなかったものの、これは第四世界人の逆侵攻という真相を隠したまま幻獣の殲滅をはかるセプテントリオンの算段とは別の意志を準竜師が発揮した、最初の本格的な動きだった。Aが蒔いた反逆の種は、こうしたかたちで小隊関係者各自の心と行動に小さな「計算違い」を積み重ねていたのである。

セプテントリオンが総力を挙げ、周到に準備した「竜」計画のクライマックス。それが熊本城攻防戦だった。士魂号パイロットとして力をつけた舞は、勢いに乗って軍上層部に手を回し、熊本城の地下で幻獣のオリジナルが発見されたという偽情報を幻獣共生派のスパイ経由で流し、呼び寄せられた幻獣軍主力を一気に叩こうという作戦を発動させる。予想を越えた激しい戦闘で舞は散り、彼女を守れなかった無力感に打ちひしがれた速水が狂気の魔王となる第一歩になる……はずであった。

が、計略者たちの思惑よりも、彼らの信頼関係はほんのすこしだけ厚く、ほんのすこしだけ前向きだったので、二人は見事この激戦を生き延びた。

舞にふさわしい男になるため、本気で世界の守護者として立つことを決意した速水は、いつしか青の厚志を名乗る。そして、セプテントリオンの思惑とは似て非なるかたちで英雄への道を着実に歩み、いくつかの戦いのちに見事、世界で五人目の絢爛舞踏章を受章するのである。

儀式魔術の完成 “虚構(ゲーム)”の裏で展開されていた“真実”

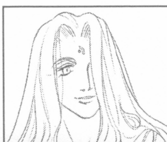
第七世界で発売された『ガンパレ』は、二〇〇〇年内には話題が話題を呼び、世の絵空事好きたちの間でちょっとしたムーブメントになっていた。現在のこの世界を特徴づけている基幹技術・情報ネットワークテクノロジー（インターネット）の力を借りて、開発会社アルファ・システムの電子掲示板上にプレイヤーたちが糾合。その中でも特に積極的にゲーム世界にのめりこんだ者たちが、この世界の常識ではただの虚構でしかない第五世界の詳細や七つの世界の構造、そしてゲームキャラのモデルになった五一二一小隊の面々について、連日連夜の議論を繰り広げていた。

それは、プレイヤーたちにとっては「電源を切った後のもうひとつのゲーム」でしかなかったとしても、異世界の実在を前提とする正確な情報が、一般の人々の間で急速に集積・共有化されるという、世界にとってはまれにみる変事であった。この過程こそ、Aが腹心の部下である『ガンパレ』の開発責任者〈矢上総一郎〉を用いて仕掛けた儀式魔術・GPM23にほかならない。

かくて七つの世界の基本法則は、見ることも触れることもできない世界のことをあたかも実在するかのように徹底的に議論し、心配する『ガンパレ』ファンたちのネット上の営み全体をひとつの擬似的な人格とみなし、その可能性を他世界に伝えるべくセントラルWTGを開いた。これにより隣の第六世界に生じつつあった未完成の同一存在、士翼号の制御システム内に生まれていた人工知能OVERS0.89は、バージョン1.00へと進化する。五一二一小隊の新配属人型戦車にして二十三番目のクラスメイト「希望号」として目覚め、まだ見ぬ友たちを救わんと欲したのである。

第五世界、一九九九年五月十一日。これまでの数々の計算違いが、Aの裏切りによる系統的な妨害だったことに気づいたセプテントリオンは、ついに露骨な手段に出る。ののみの身を楯に瀬戸口を脅し、希望号の小隊到着を阻止させようとしたのだ。

舞たちへの嫉妬から、結局はAの反逆を


ヨーコ小杉
（陽子or謡子）


岩田裕
（アリアン）

（註29）冒険艦・大逆転号　N.E.P.ドライブを装備するわんわん帝国の最新最鋭艦。でたらめな強さをもって他世界探索と“犬敵必殺”の使命に燃える。

（註30）OVERS　This Omnipotent Vicarious Enlist a Recruit Silent System（それは全能の代理を徴募せし物言わぬ機構）の略。世界間移動組織が用いる、様々なタイプの人型制御システムの総称。あるものは士翼号の人工知能として作動したり、またあるものは架空の存在をあたかも実在するかのように信じさせたりし、他世界への干渉の手段としても応用されたりする。

阻む側に回ったヨーコは、瀬戸口に西洋型士魂号(註31)を駆らせ、希望号受け取りの手筈を整えていた岩田の抹殺をはかる。だがこの日のためにセプテントリオンを欺きつづけた岩田は、ヨーコの聖銃に消されながらも、希望号を守り、小隊に送り届けた。

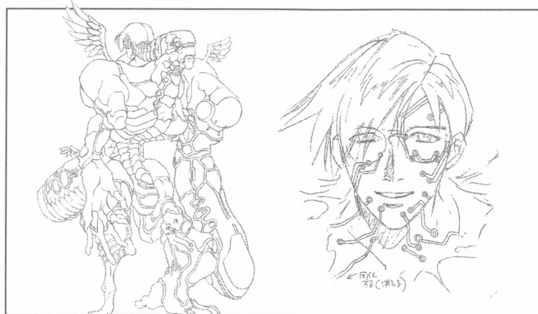
一方でセプテントリオンは、中学時代の同級生である加藤祭(かとうまつり)との過去の因縁を利用して狩谷を絶望の淵に追いこみ、その心の隙をついて彼を聖銃憑きの幻獣に化身させる。友人である狩谷を速水に殺させ、彼の魂を決定的に荒ませて「竜」化を果たそうとする当初プランの発動であった。



←一九九九年五月十一日、ののみを人質に瀬戸口を操るセプテントリオンの謡子は、Aに協力する岩田裕に憑いた精神寄生体アリアンを滅し、希望号の到着を阻止しようとする。

尚敬校の校庭に突如出現したあしきゆめに速水の駆る士魂号は苦戦し、大破寸前にまで追いこまれる。友を救い、彼に憑いたあしきゆめだけを倒す手だてはないか。

同じ時、第七世界二〇〇〇年十二月二〇日。Aはこの日が、みずからの命が尽きる日であることを知っていた。同一存在である来須の移動する日が、来たのである。久々に故郷の第二世界の衣をまとい、芝村裕吏の名を返し、ユーリとなって歌を歌う。呼応して、GPM23で開けたセントラルWTGから第二世界の法則が流れこみ、Aの歌に本来の力を与える。それは来須を含む、七つの世界中の「七人にして一人の父」が一斉に歌った、人の心に「闇を払う銀の剣」を呼び覚ます魔術であった。



➡同日、速水を「竜」にするための噛ませ犬として、セプテントリオンに心の隙をつかれ聖銃憑きにされた狩谷夏樹。だが「七人にして一人の父」たちの魔術で生じた銀の剣によって、その絶望は「無かったこと」にされる。

速水の駆る士魂号は、幻のように現れた銀の剣で狩谷を斬る。無惨に狩谷を両断したかのようにみえたその斬撃は、彼を全肯定し、許す力だった。WTGと接続された銀の剣は、歴史を修正し、狩谷が絶望しない新しい五月十一日をもたらす。その新たな歴史では、いじけかかった狩谷を、整備仲間の新井木勇美(にいぎいさみ)が車椅子ごと蹴っ飛ばし、狩谷への態度の煮えきらない加藤を焚きつけていた。世界はもっともわかりにくいかたちで、彼らを救ったのである。

Aに託された自分の役割を終えた来須は、唯一の財産だった帽子を滝川に託し、降下作戦以来彼を慕ってつけ回していた恵を連れ、また世界を渡る。世界移動者の記憶はすべて、元いた世界の人々から失われる。

壊れた士魂号にかわり、いつもの「七星工業」ではなく「機動建設アルファーシステム(註32)」から届いた希望号に皆が沸く一方で。世界が選んだ救い手・新井木は、恋する「先輩」の記憶を失い、突如空いた心の穴に理由のわからない涙を流すのだった。



来須銀河
(クリサリス・ミルヒ)



新井木勇美

(註31) 西洋型士魂号
絢爛舞踏専用機として一機だけ製造された試作機。夜間、瀬戸口が秘密裏に出撃して幻獣を狩り、女生徒たちの間で「死を告げる舞踏」として噂になった。のちに青の厚志の駆る希望号と、新旧絢爛舞踏が雌雄を決する一戦を交えることになる。

(註32) 機動建設アルファーシステム
Aが第七世界への経由地に立ち寄った、第六世界のひとつにある会社。火星の水資源のシェア争いで孤軍奮闘している。

at Spiral. 6n

シリーズ裏ストーリー解題
「式神の城事件」の「世界の謎」的真相



『式神の城』『式神の城２』の題材となったのは、第五世界に近い第六世界のひとつで、巨大な「城」が二度にわたり東京上空に襲来した超常の事件である。『ガンパレ』の他メディア展開は、小説・ドラマＣＤ・アニメそれぞれが独自の設定・物語を展開していたため非常に関係が複雑だったが、『式神の城』周辺では、ほとんどの関連作品がこの「式神の城事件」の史実を元に作られている。今も続く人と神々との闘争の真相とは？

ガンプ・オーマ最後の魔女と第六世界の命運

オデットが生まれたのは、六つの世界がまだ第二世界域でクロスしていたころの時代。先代のシオネ・アラダが崩御する前後、悲しみの聖戦が終わり、黄金戦争が起きる直前のことであった。

彼女はここで地べた這い(註1)の子として生まれ、戦災で家族を失っていたところを、先々代の青の群青であるラキ(註2)に拾われた。以来、オデットは青の空色として養父を助けるアラダとなり、ガンプ・オーマの終焉を見るのである。

黄金戦争の終結後、オデットは他の生き残ったガンプの残党とともに、散り散りとなって再起の日、すなわちシオネ・アラダの再臨を待つことになる。

やがて世界の物理域は離ればなれになり、オーマたちの存在も次第に人々の歴史から忘れ去られてゆくなか、第五世界にオデットの主要なグライダーのひとつとしてオゼット・ヴァンシュタインが生み出された。

彼女の祖先は、東ローマ帝国の魔術師シモンの高弟ピエゾである。彼は、キーガーンルース戦役にて宿敵アッバース朝ペルシア救援のために派遣され、戦役後にオーマも持たない不老の力を与える生命の秘薬エリクサーを手に入れる(註3)。

オゼットは、ドイツの魔女の山においてこのエリクサーを複製することに成功し、

(註1) 地べた這い
神々およびそれに近いアラダたちから見た場合の、神力をもたない人間や動物への差別的呼称。

(註2) ラキ
シオネ・アラダの居城アモノガヘノを守る任を負った歌い手の一人。玖珂光太郎の原型にあたる人物でもある。青にして群青のキラと対になる存在。

(註3)
「キーガーンルース戦役」(二〇〇〇年　未発表)

以後は身体の代替りを行うことなく、次代のシオネの登場を待つことになる。
　再臨の時は、二二五二年。この気長な使命に耐えるべく、記憶をときどき封印したり、青や赤のキャンディー状にしたエリクサーで肉体年齢を自在に変えたりしながら、オゼットの悪魔・万能執事ミュンヒハウゼン(註4)とともに、彼女は長い人生を気楽に送ることにした。
　いい男でも探しながら。

　一七九八年から始まったフランス革命は、ローマ教皇＝キリスト教の信任した国王ルイ十六世の処刑、特権階級であった僧侶の特権剥奪という事態におよび、国全体が破門されるという結果を生んだ。
　フランス革命政府はこれに対し、ギリシャ・ローマ時代の神々（異教の神＝悪魔）や文芸を復興させ、ここに全面的な戦争が勃発する。それは地上においてはフランス国歌に歌われるような国民軍の戦いであり、天上においては神の使徒たちと悪魔との戦いであった。
　反フランス勢力の急先鋒だったのが、神聖ローマ帝国、すなわち現在のドイツである。周囲を列強国に囲まれたフランスに勝ち目はないと思われていたが、ここで大番狂わせが起きた。騎士や傭兵でなく、史上初めて一般平民を徴集した国民軍の異常な善戦。そしてナポレオンの登場である。
　オゼットはこの時代、天使たちに撃退不可能として恐れられた悪魔使いヴァンシスカ・オレルアン＝オーノール(註5)を倒す刺客として、神聖ローマによって投入された。悪魔を倒せるのは悪魔、すなわち悪魔使いの魔女として。
　オゼットははじめヴァンシスカと激しく戦うも、いつもの悪い男癖が起こり、のちには友となってフランスに協力する。彼女が狙ったのは、戦火の中で優しく微笑み、兵たちを狂わせるカリスマ、ナポレオンその人であった。
　だが彼はオゼットのものになることなく、革命が達した共和政をみずから破って人民皇帝となり、ヨーロッパ全土に戦火を拡げ、ただの人間たちが神々よりも熾烈な死と破壊を撒きちらす時代の幕を開く。そして時代に使い捨てられるかのように、惨めな破滅を遂げるのだった。
　世界の物理域はまた移り変わってゆく。神々の時代は終わり、人間の時代が到来しはじめたのである。

　こののちの産業革命で人類が選びうる技術体系には、錬金術系の生命学主導とルネサンス系の機械学主導の二通りの可能性があった。この可能性の分岐にともなって、今でいう第五・第六世界のワールドクロスが解かれ、両世界が分化する。
　以後、第六世界での魔力や心霊技能の社会的価値は、著しく低下してゆく。第七世界のように存在こそ否定されはしないが、術者が個人的に契約・使役する式神(註6)のようなごく小規模な能力に限られてゆくのである。
　世界の分離を感知したオゼットは、第六世界側に主観が移ることを選んだ(註7)。

歴史を弄ぶ者たちの影
閉鎖世界からの脱出と策謀

　一九三七年、第二次世界大戦前夜。記憶を封印し十四歳の女学生として過ごしていたオゼットは、ドイツのキール港で友好国である日本の巡洋艦の入港に接したことをきっかけに、翌年から日本語を学び始める。また、ヒトラー総統とそれと知らずに出会い、友情を温めてもいた。
　大戦勃発後、第三帝国陸軍に電文メッセンジャーとして入隊した彼女は、一九四四年に空軍に召喚され、魔女の力を使った支援部隊「戦乙女(ヴァルキューレ)部隊」の一員となる。だが翌四五年、首都ベルリンは陥落。戦場のオゼットの元に、友邦日本に最大限の支援をせよとの最後の総統命令が届く。それは、ヒトラーとドイツを捨て駒として操ったとおぼしきセプテントリオンなる存在を示唆し、魔女である彼女に無念を託すメッセージでもあった。
　かくして、偶然知り合った日本兵を従者として、ソ連支配下のユーラシアを横断しオゼットは日本へ向かう(註8)。いくつかの戦いと出会いのち、無事日本に赴任した彼女は、「ふみこ」という日本名を名乗ることになる。
　だが、すでに述べたように第六世界に対するセプテントリオンの干渉規模は、この時点でのオゼットたちの想像をはるかに超えていた。この世界が、「彼のもの」の進行を阻む緩衝地帯として、歴史と自然法則を少しずつ異にする三千以上もの数に分裂

（註4）万能執事ミュンヒハウゼン
グレーターデーモン属の高位悪魔にして、代々オゼットに仕える四十四代目の執事。株式操作から飛行機操縦、ハッキング、掃除、洗濯、RBの操縦、チャイナドレス等、できないことは何もない。

（註5）ヴァンシスカ・オレルアン＝オーノール
『ヴァンシスカの悪魔』（一九九九年　アルファ・システム公式サイト）の主人公。

（註6）式神
人間の術者と契約し、道具として使われるようになった神＝精霊（日本や中国でいう神とは精霊のこと。キリスト教の言うデウスとは違う）。契約の作法は宗派・流儀によって様々だが、本来人と神々との間の関係に形式は必要ない。

（註7）
もちろん、分離した第5世界側にも同一存在は存在する。

（註8）
海法紀光『式神の城 Gunsmoke Witch』（二〇〇三年　ファミ通文庫）

させられたうちのひとつであることなど、世界の内部に生きる者たちには気づきようもない。

この事態の原因となった精霊機導弾事件の際、閉鎖された第四世界に取り残されたS・Tagamiは、三百年余りのコールドスリープから醒め、クーラ・ベルカルドに率いられたスキカ・スルナカンの軍勢が、ヤオトのゲートハック能力を利用して第五世界への逆侵攻を始めたことを知る。彼女もこれを追おうとするが、急速に他世界から軌道の離れつつある閉鎖世界からの脱出は独力では不可能であった。

そこに、頭上にセントラルWTGをもつ特異体質の少女・小村佳々子(註9)が漂着する。二人は、ひとところにじっとしていない男を追いかけている者同士、意気投合。力を合わせて幻獣戦争下の第五世界への脱出を果たすのだった。

セントラルWTGから出現したTagamiと佳々子は熊本にて、青の厚志と出会う。いまや神々の存在域に近づきつつある彼に接し、Tagamiは夫がセプテントリオンの一員となりながら、のちに裏切って娘たちを救い出したことを知る。

Aを継いで新しい青の青となった絢爛舞踏の頭上にもWTGが開いており、これを使って佳々子とTagamiはそれぞれの追い人を求めてさらに異世界へと飛んだ。

が、皮肉にも二人の世界移動後、青の厚志のゲートから、佳々子の追う大木妹人(註10)が第五世界に到着。男子の本懐を追求する彼は、舞のために世界をただひとりで救おうとする青の厚志に助力し、セプテントリオンのフットワーカーなどを蹴散らす戦いに参加。

この伝説めいた戦い以降、第五世界の歴史はあまりにも他世界とかけ離れすぎ、第四世界に続き第五世界は閉鎖に向かう。このことはまた、すでに一九九九年三月四日(註11)の時点で第五世界に移動し、サンカウWTGの遮断シールドである黒い月にAZANT(註12)として漂着した「彼のもの」を封じこめようとする、世界の防衛機構の作動でもあった。

妹人は、閉ざされつつある青の厚志のWTGからこの世界を去る。

そして青の厚志もまた、ヨーコや操られた瀬戸口らセプテントリオンとの最後の対決を終えたのち、一人で世界を渡ることになるのだが、それはまた別の話である。



⬆一九四五年当時のオゼット・ヴァンシュタイン。
初出:海法紀光『式神の城 Gunsmoke Witch』（二〇〇三年　ファミ通文庫／エンターブレイン発行）表紙より

太陽の異変と術者たちの来歴

ふみこが守ることになった日本は、フランスから遠いため、神々の力の衰亡が緩やかな地であった。彼女は、日米戦末期のトールボーイ迎撃戦(註13)で第三の原爆の東京投下を防ぐと、しばしの退屈な時間を楽しむことになる。

だが、緩やかな神々の力の衰亡に、古い神々や魔術師の一部は不満を持っていた。新秩序を嫌い旧秩序の復活を願う者たちは、人々が戦後の平和にまどろむ中、歴史の裏でさまざまな暗躍を始めていた。

この国の霊的秩序の衰退を憂う魔術師たちのうち、最有力だったのが「阿」と呼ばれる高名な陰陽師である。その表の名を玖珂英太郎という。

(註9) 小村佳々子　『女子の本懐』（二〇〇〇年アルファ・システム公式サイト）の主人公。通称「我らのヒロイン」。

(註10) 大木妹人　『男子の本懐』（二〇〇〇年アルファ・システム公式サイト）の主人公。通称「我らの主人公」。

(註11) 「ガンパレード事件」における同日の速水へのOVERSの寄生は、マクロな法則決定論的立場からすれば、「彼のもの」の移動に対する世界の防衛機構の発動だったとも言える。

(註12) AZANT　「彼のもの」＝オリジナル・ヒューマンの呼称のひとつ。幻獣戦争後の「黒い月」遠征作戦の目的は、アルファ・システムによる聖銃の回収とAZANTの討伐である。

(註13) 「飛行船トブ号の冒険」（一九九六年　未発表）

彼は、日本の霊的秩序の根幹である太陽神の衰亡に、強い危機感を抱いていた。古代、太陽の巫女に治められし民は大和朝廷の征服を受け、太陽の女神は男神によって簒奪されて記紀に語られる日本神話の体系に取り込まれた。だがその太陽も老い、太陽を中心とした魔術的な秩序が崩れようとしていたのである。

阿は、秩序の回復のためには新しい太陽とそれに続く神話体系の回復が必要と考え、最大の禁忌である「神造り」の遠大な計画に着手する。それは人を操作し争い合わせ、勝ち残った者が神的な力を得るという、おぞましい蟲毒（註14）に通ずる術であった。

新しい太陽神の候補として、阿こと玖珂英太郎は正義を願う自分の血を継ぐ孫たちに期待をかけ、息子・剣太郎の子らをみずから名づけた。この九歳ちがいの兄弟が、晋太郎と光太郎である。

英太郎とは異なり、霊能力を全否定する実直な警察官である剣太郎は、息子兄弟が祖父の影響にかぶれるのを好まなかったが、二人は着々と祖父の思惑通りの器に育っていった。特に晋太郎は祖父の魔術に積極的に傾倒したため、のちに剣太郎と仲違いして家を出てゆくことになる。

太陽をめぐる策謀に運命を変えられたのは、玖珂家だけではなかった。

第五世界に続きこの世界に移動してきたクーラ・ベルカルドは、かつての太陽の女神につらなる古い神族の少女・日和子を、新たな主神に祀りあげようとした。だが、静かに暮らすことを望んだ日和子はこれを拒否し、クーラに殺されてしまう。

彼女と同じ神族に属し、対となる月神の血筋を引く青年・日向玄乃丈は、日和子と恋仲にあった。彼は復讐の糸口を掴むため、裏社会に身を落とす。血筋によりWTGを知覚でき、雷球の式神や狼に変化する異能をひそかに駆使しながら、東京随一の多人種地区・大久保で暗殺や武器取引などの汚れ仕事で、糊口をぬぐいはじめたのである。

同じく大久保には、在日朝鮮人の道士である金大正がいた。昼は子供たちにテコンドーを教え、夜は同胞たちのために儒教と道教の習合した複雑な祭礼を取りしきる、朴訥な男である。彼もまた、退魔の神剣・仁王剣を継ぐ一流の術者であった。

日向と金はともに、山下浩太朗、通称「山さん」と呼ばれる初老の刑事との繋がりがあった。彼は自分の追うオカルト犯罪の捜査のため、管轄の枠を無視して、しばしば携帯電話で二人に協力を求めたのだ。

また、山さんの縁は、高校生になった玖珂光太郎にも及んでいる。霊能力方面の才はさっぱりだった彼も、兄と同様に父と喧嘩して家出をする羽目になり、祖父からかじったいくつかの術を活かして少年探偵を開業したかどで、父の同僚だという山さんと連絡を取り合うようになるのである。

こうして、東京に生きる現代の魔術師たちの因果は巧妙にたぐり寄せられてゆく。そして二〇〇五年七月に起きた連続猟奇殺人事件が、仕組まれた運命の糸をついに結び合わせることになる。

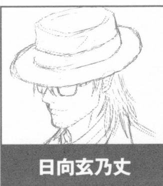
第一の城・東京七二三事件の全容

記録的な猛暑となったその夏、女性の身体の一部を二十時間以上の時間をかけて生きながら切り刻むという凄惨な手口の事件が相次ぎ、世間を恐怖の渦に巻きこんだ。七月二十一日、三十一番目の被害者が出るに及び、警視庁はこの事件を特定犯罪第五六八号に認定。オカルトとの関連性を認め、神霊庁と連携してオカルト界の有力者を捜査のオブザーバーに迎え入れる。

神霊庁が招聘したのは、戦国時代から続く四羽女体神社の戦巫女だという結城小夜。その正体は、太古より神狩りの一族としてヒノカグッチに仕え、WTGを守ってきた壬生谷（註15）一族が製造した魔導兵器の一つであった。世の中から隔離され、人造の「人類の決戦存在」として人間らしい感情を一切持たぬように育てられた小夜は、ヤタガラスの式神を使役する対魔術戦のエキスパートとして、初めて東京を訪れるのである。

そして七月二十三日。三十二番目の事件に間一髪で間に合わなかった光太郎は、非道の殺人に大いに怒る。犠牲になった幼子の霊に依頼された日向、道場の弟子を殺された金、かつて総統から命ぜられた日本守護の指令に生きるふみこ、それに小夜との共同戦線を組み、かつてラリアットで倒した食人鬼の美女・ザサエさんを式として使役するすべを得ながら、全力で犯人を追い始めるのであった。


玖珂光太郎


日向玄乃丈


金大正

（註14）蟲毒
百の毒虫を器に入れて争わせ、非日常的な力をもつ毒虫を生みだす陰陽道の呪法。

（註15）壬生谷
第五世界の壬生屋の同一存在にあたるが、第六世界では護国の霊家としてまだ強い力を持ち、社会的に機能している点が異なる。



⬆東京七二三事件の真犯人グループ。人としての生に絶望してあしきゆめに憑かれ、神々の復権への悲願をセプテントリオンの策謀に利用される哀れな者たち。猟奇殺人事件に見せかけた人柱の儀で人心を攪乱し、第一の式神の城を東京に降臨させる。

当局が感づいていたように、はたしてこの連続殺人は悪霊による強力な魔導の儀式に他ならなかった。不遇な自死を遂げた元アイドル歌手の工藤美代子(くどうみよこ)、七〇〇名の部下と共に姿を消した憂国の自衛軍士官・藤島貴之(ふじしまたかゆき)、理不尽に家族を殺されたサラリーマン長谷川浩志(はせがわひろし)、若々しい身体でもう一花咲かせたいと願った往年の名優リン・バウマンの四人に、あしきゆめが憑いた生ける屍たちこそ、この事件の実行犯であった。

人柱の供犠によって霊都・東京に「式神の城」を降ろし、人々の心に畏れを蘇らせ、ふたたび神々の世を築くこと。そのために四人の妄執を利用してあしきゆめの虜としたのが、真犯人の少女・日和子。巨大な蜘蛛の化身にして、殺されたはずの太陽の女神である。

日和子の骸にあしきゆめを憑かせた画策者。それはまたしても、セプテントリオンの介入であった。青の厚志たちによる第五世界でのフットワーカー全滅と世界閉鎖に対応し、近接の第六世界群の一つからバーミアンWTG(註16)を開き、それを独占奪取することで第五・第四世界方面への調査と再介入を可能とするよう企図したのである。

アストラハンWTG(註17)から出現したフットワーカーは、土着のあしきゆめたちに闘争を焚きつける一方、対抗する霊能者たちをも戦いに導く。いずれが勝っても、その巨大な可能性の出現を情報補完しようとする作用によって、バーミアンWTGが開くという寸法だ。

強力な神を狩ることがWTGの開放につながることを洞察する壬生谷の巫女は、神狩り後にみずから命を絶って己の可能性を消失させるように仕込まれている。そのため、架空の刑事「山さん」による情報操作で民間の術士たちを動かし、神霊庁の動きに先んじようとしたのであった。

この、漁夫の利を狙うセプテントリオンの思惑に気づいたのが、夫の痕跡を求めてこの世界を訪れていたTagamiである。彼女は、古い知り合いであるふみこに連絡をとり、宿敵のたくらみを阻止すべく共闘を約す。

神々との戦いはふみこらに任せ、TagamiはバーミアンWTGにリレーしようとする月面のラーウWTG(註18)に向かった。セプテントリオンの調査部隊にあたる超大型のアームワーカー(註19)が、WTGを確保するのを防ぐためである。

現代の魔術師たちとあしきゆめたちの戦いは、あしきゆめの時間稼ぎが奏効し、つ



(註16) バーミアンWTG
第三・第四・第五・第六・第七世界に通ずるワールドタイムゲート。東京に存在。事件前には待機状態だったが、事件後に活性化された後はコータローWTGと呼ばれるようになる。

(註17) アストラハンWTG
アメリカにあるワールドタイムゲート。ニューヨークにある。

(註18) ラーウWTG
地球と月の間、宇宙にあるワールドタイムゲート。ここにはアーカウ要塞の兄弟であるラーウ要塞が存在する。

(註19) アームワーカー
主に直接戦闘任務を担う、セプテントリオンの強力な「武器」要員。

いに出現した巨大な城が水道橋を中心とする一帯を押し潰す戦後最大の惨事となった。

だが、魔術師たちはそれ以上の破壊を許すことなく、光太郎を中心とする連携で百鬼夜行を蹴散らし、すべての敵を撃滅する。結局、世界が真の人類の決戦存在として選んだのは、壬生谷の巫女としての小夜ではなく、何物をも畏怖しない掛け値なしのバカの方であった。あまつさえ心を持たない「兵器」であるはずの小夜に淡い恋心まで抱かせてしまった光太郎の可能性は、セプテントリオンの目論見どおり、彼の頭上にバーミアンWTGを開かせてしまう。

しかし神々の撃破とほぼ同時に、Tagamiの聖銃Np-01「彼」が発したN.E.P.（註20）弾が、ラーウWTG上のアームワーカーを滅し去る。

空にあいた情報の大穴で、世界は危険な変化にさらされることになるが、セプテントリオンに何も与えないことにもまた、成功したのであった。

新たなる変転への蠢動 接続をはじめた世界たち

この世界に出張で来ていたゲーム会社兼多世界間通信組織アルファ・システム社の須田直樹（すだなおき）は、Tagamiのおかげで不倶戴天の商売敵セプテントリオンの思惑が頓挫したのを知り、ほっと胸をなでおろした。

感謝のしるしとして、公園のベンチでたたずむ彼女に、もう二五〇年もコールドスリープすれば夫と再会できるであろうことを示唆する。

事件の当事者として、この世界での現地社員も兼ねているふみこをともない、須田はいったん第七世界へ帰路を急いだ。人助けの後はお仕事の時間。今回の事件をモデルにした『式神の城』の制作に、ようやく開いたWTGでその後の第五世界の調査、それについ先日見習い入社した大木妹人とかいうサムライボーイの新人研修など、やるべきことが山ほどあったからだ。

もっとも、帰社早々わずか一日の滞在で須田たちは、またもや異世界出張にとって返すことになるのだが。

事件を終えた面々は、新たな生活を開始する。日向は汚れ仕事から足を洗い、光太郎と共同の探偵事務所を開業。第三帝国軍人としての任務から解放されたふみこは、光太郎をいい男に鍛えあげることにいよいよ血道を上げる。小夜は東京に残り、ひたすら英語と数学と社会勉強の日々。壬生谷の巫女として、危険な可能性の持ち主となった光太郎を殺すべきかどうか迷いつつ、彼に迫るふみこや四六時中なつきっぱなし（註21）のザサエさんに対する嫉妬心に駆られ、自身の人間らしい感情の芽生えにひたすら戸惑うばかりである。

そして金（キム）は、自分たちを事件に導いた「山さん」なる刑事の実在を疑い、それに関わっているらしいセプテントリオンなる組織のことを追いはじめていた。

五人はその後も数々のオカルト事件に巻き込まれては共同戦線を張り、明らかに以前より騒々しくなった日常を生きていた。

一方のセプテントリオンもまた、再起を図っていた。先の失敗の原因と、今後起こりうる事態を見極めるため、アメリカ合衆国から一人のフットワーカーを日本に送る。通り名をロジャー・サスケ、本名をロイ・バウマンというこの忍者かぶれの少年は、かつて玖珂光太郎の家にホームステイし、英太郎から術法をともに学んだ自称親友であった。サスケの名も、その英太郎から授かったものである。

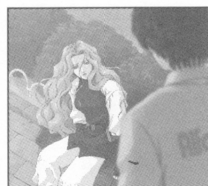
光太郎の元に陽気に押しかけた彼は、周囲に不審がられながらも、おかっぱの少女姿の上級死精霊ワガメちゃんを式に使役して彼らのオカルト犯罪捜査に協力したりしながら、密偵任務をこなしていた。

一方、日向はある雨の日、路地裏でゴミバケツに頭を突っこんで倒れている女を拾う。一見してワケアリのその女、ニーギ・ゴージャスブルーは、さっそく猫神族のグレーター招き猫を式神につけると、フットワーカーたちといきなりの大立ち回りを演じ、日向の甘いロマンを打ち砕いてみせた。

彼女こそ、第五世界の幻獣戦争を生き延びた六番目の絢爛舞踏章受章者であり、新しいガンプ・オーマの主・青の厚志の使者であった。風を渡った憧れの先輩を追うついでに、必要とあらば異世界干渉者の無作法を叩きつぶす命をも負った元狂犬である。

日向&玖珂探偵事務所に居候するようになった彼女は、ロジャーと牽制し合いながら、コータローWTGの開放がもたらす異変に備えるのだった。

さらに金は、セプテントリオンをめぐる



➡戦いを終え、公園にたたずむS・Tagamiとそれを訪ねる須田。Tagamiは夫との再会を待つためWTGに情報を凍結させるコールドスリープに入る。

（註20）N.E.P. Null Erinco-Gate-Point Pursuer（非エリンコ空間追跡機）の略。その世界に本来存在しない異物をあるべき空間に戻す装置で、本来は兵器ではないが、聖銃や士翼号に搭載して異世界存在を排除する兵器としても使用される技術。

（註21）霊能力の乏しい光太郎には、他の霊能者たちとちがい、戦闘中でもなければザサエの姿が見えない。

調査のなか、ウォータードラゴンをめぐる事件で大木妹人と知り合う。先述のように、多世界間通信組織アルファ・システムの見習いでもある妹人は、ロジャーやニーギと同様、次にこの世界に襲来する災厄についての調べと備えを進めていた。

世界がなぜ光太郎を選んだのか。彼の身辺や生い立ちなどを探るうち、干渉者たちは気がつきつつあった。仕組まれた運命と、その帰結とに。

そして第二の城の出現がもはや避けられないことを。

第二の城・アーカウ要塞の出現

二〇〇六年十二月、西東京の上空に全長二〇kmにおよぶ巨大な船の城が出現した。

現代の魔術師たちが一斉に「ねじれた城」と呼んだそれは、高層ビル群を叩きつぶしながら緩やかに高度を下げはじめていた。その沈降速度からすると、地表に達するまでには約二十四時間。

これを阻止するため、ふたたびかの霊能者たちが集結することになる。

あまりにも突然なこの凶事を、オーマの系譜を継ぐ者たちは予期していた。城の正体は、世界と世界の狭間にある無明の闇に十万年以上の時を眠っていた、悲しみの聖戦期の遺跡・アーカウ移動要塞。人々が「彼のもの」と戦い、滅びゆく世界の民と生き物たちを救い出すため、第四世界で精霊回路技術の粋を凝らして建造された、当時の光の軍勢の「正義最後の砦」である。役目を終えて無明の闇を漂っていた砦は、あまりにも強力なコータローWTGの開放を、ふたたび全種族をたばねて「彼のもの」に対抗する万物の調停者の出現と誤認し、主の捜索プログラムを作動させてしまったのであった。

しかし「彼のもの」の侵攻がいまだ訪れていない以上、この世界にとってそれは排除すべき異物でしかなかった。世界は免疫系が抗体を産生するように、世界意識体から一人格を選別し、ねじれた城へと送りこむ。

異物を狩り、世界をもとのままに維持しつづけようとする意志の集約体。そのための「世界の秩序」に選ばれたのが、光太郎の兄・晋太郎であった。彼は城に納められた、「彼のもの」と戦いうる唯一の武器、神狩りの武具(註22)を奪取し、しかるのちに光太郎を殺すことで城を消し去ろうとしていた。

それこそが、来たるべき異世界からの、とりわけクーラ・ベルカルドの侵攻に備え、世界を守るためのもっとも合理的な途だと、世界の秩序は判断した。同時にそれは、阿の謀った神造りの儀が忠実に遂行されることをも意味する。勝ち残った新たな太陽神が、世界を導き、新たな国造りの神話を築くという。

ここまでの展開を読んだロジャーは、光太郎に兄殺しの大罪を犯させぬため、ふみこと一時協力して光太郎を足止めし、晋太郎を撃破するため、ねじれた城に乗りこむ。クーラの侵攻を阻みたいセプテントリオンとしては、静観こそがもっとも着実な策だったはずだが、ロジャーがセプテントリオンになったのは、親友の光太郎を守るためであって、逆ではなかった。

妹人も、「ある少年の心を救ってほしい」という依頼を金に授け、先んじて城へと向かわせる。それは失われた第五世界との接続を回復させる目的をも兼ねていた。

だが、そんな男たちの思惑を裏切り、ふみこは心変わりして光太郎の足止めをやめる。ただ純粋な怒りによってビルを駆け上り、ねじれた城へ殴りこみをかける彼に、もはや当然のように小夜や日向が続いた。

ニーギもまた、世界にとってそれが正しいのかどうかなど考える間もなく、いつも憧れの先輩がそうしていたように日向たちの助太刀に走る。そのように生きることが、きっと先輩との再会につながると信じて。

呪わしき神造りの行方

「正義最後の砦」を解体せんとする不届きな闖入者たちを、七つの世界中のオーマ戦士の霊からなる守護者たちが迎え討つ。

城の浮遊用精霊回路を守るのが、第一世界の戦士階級の女、赤にして薄紅のアララ・クラン。ふみこと過去に何度も対した古い知り合いで、魂の解放を求めて戦いに臨む。

第四世界にかつて栄えた紫の帝国の戦士、緑にして柊のアノレゴス・ダンデオン。


ロジャー・サスケ
(ロイ・バウマン)


ニーギ・
ゴーシャスブルー

(註22) 神狩りの武具
城には数多くの武具が納められているが、そのうちの最重要のものが創造・維持・破壊からなる三剣のひとつ、維持の剣こと「地の国の宝剣」である。実際には剣の物理的形状をしているとはかぎらない観念的な存在。

水没した神殿地域を守る、いつかの代のシオネ・アラダの忠実な墓守。日向に己の似姿を見ながら、失われた愛に殉じようとする。

双頭の心臓を持つ第三世界の兄弟戦士、セイ・エイジャとファイ・エイジャ。城を貫く中央シャフトのある大回廊で、まさに黒のオーマの象徴そのままの姿で光太郎たちの前に立ちはだかる。

中央シャフトのさらに奥、神狩りの武器庫に待つは、病に伏せる肉体を第七世界に置き去りにしながら、城に心を囚われた少女、堀口（ほりぐち）ゆかり。赤のオーマとしての使命など自覚することもなく、痛みを知らぬカードゲームの延長として残酷な〝デュエル〟を仕掛ける。

ガーディアンたちとの熾烈な戦いのなか、仲間たちが一人また一人と脱落しながら、ついに光太郎と小夜は始原の空間にて、護国の剣を手に入れた晋太郎に追いつく。ここに来て初めて光太郎は、兄が世界の秩序としての力に溺れ、自分との決着の果てに月子をめとり、神になろうとしていることを知る。

城島月子（しろしまつきこ）。かつて祖父が身寄りをなくした知人の子として連れてきて、妹同然に育てた、光太郎の許嫁（いいなづけ）。病弱で今は入院中の彼女の存在こそ、阿が神造りを完成させるパーツとして、勝ち残った太陽のつがいに定めた月の象徴そのものであった。

その運命に半ば怒り、半ば戸惑いながら、「最初で最後の兄弟喧嘩」に興ずる晋太郎の力に押される光太郎。だが迷いを吹っ切った小夜が、光太郎の楯となり、命を落としてしまう。

キレた光太郎は、本気で晋太郎を殺しにかかる。ついに運命は決したと、晋太郎が目を閉じ死を受け入れようとしたその刹那。

何かが、光太郎の身を突き飛ばし、気絶させる。それは誰あろう、舞踏と光の神に昇格した光太郎の式神・絢爛舞踏ザサエであった。式神は小夜の身体に同化・受肉し、二人の女はひとつになって、晋太郎を葬る。

兄殺しの大罪と神造りは、他者の手によって阻まれた。出現するはずだった神の可能性を失い世界から消え去ってゆく城から、仲間たちの手で救い出された光太郎は、神とも人ともつかぬ者となって、小夜＝ザサエとともに目を醒ますのだった。

そして第六世界域にあるこの式神世界は、最後にして最大の守りを失い、いよいよ他世界からの本格的な侵攻にさらされることになるのである。

事件後、ニーギ・ゴージャスブルーは、胸を高鳴らせ、公園に訪れた。ベンチに座る白い帽子に黄色いジャンパーを着た男を見つけ、隣に座る。長い沈黙の後、男の問いに迷わずに答え、彼女はともに旅立つことを決断した。

かくして、大木妹人に連れられたニーギは、次の戦いの地・第一世界へと、風渡ってゆく。今度こそ、先輩に逢えるといいなと思いながら。



⬆第二の城・アーカウ要塞で待ちうける四組のガーディアンと世界の秩序こと玖珂晋太郎。その目的からすれば、晋太郎こそガーディアンたちの最大の敵であるが、彼らは世界の秩序の進行をまったく止められなかった。

オリジナルWebストーリー解題
『水素の心臓』の諸話と世界



解説

1998年に公開された、最初の「七つの世界」ものWebコンテンツ。第3世界の数千年におよぶ人類史を、物語断片のオムニバスで展開する宇宙植民ＳＦ的な年代記。壮大なスケールが人気を博した。

〈水素の心臓〉とは？

「賢者の石、共生体、あるいは、水と呼ばれる物。生命発生と起源を同じくする、寄生体。あるいは進化補完機構。有機体と接続し、ＤＮＡを直接書き換える機能を持った、小さな石のような有機非生物。ウィルスを下僕とし、ウィルスを以て情報を本体に貯える。」

設定にそう記されている〈水素の心臓〉は、この世界の根本原理であり、テクノロジーの根幹ともいえる存在。そして人は、〈心臓〉により争いを繰り広げ、あるいはその力を手にして宇宙へと広がっていった。

我々から見てもはるか未来。

一度は地球を破壊してしまった人類は、同じく破壊された木星を再生することで四十個の地球を生み出そうとした。だが、そのいくつかはガス雲のまま太陽に食われ、またあるものはテラフォーミング（惑星環境の地球化）に失敗したまま放置された。

物語の舞台はそんな放置された地球のひとつ、トゥウェルプ・テラ（第十二地球）。

宇宙に進出し、すでに大地に頼る必要をなくしていた人類にとって、地表を覆うはずの大量の水を地下に蓄えてしまったそこは、不要の地であった。そのため、そこでは〈プロメテウス〉（俗称オリュンポス）という学術的な計画に使われることとなった。それは人の「原種」を再生しようとするものであり、そのため地表に「原種」がばらまかれることとなった。

その結果、トゥウェルプ・テラは渾沌に満ちた世界となる。

戯れで地上に干渉する、宇宙に住む人類・天界人。〈心臓〉が生み出した異形の存在たち。中世期を思わす文化レベルの牧歌的な農村と都市のスラム。人型戦車を率いる騎士団と王国、魔法としか認識されない技術と本当の奇跡。それらがすべてないまぜになった世界。

『水素の心臓』は、その世界の歴史の断片を点描した、独立した六本の短編からなる連作ストーリー群である。その歴史の大部分をなす本伝は、まだ語られていない。



⬆各話でたびたび登場する人戦車。〈水素の心臓〉を装備した人が、猛烈に食い、3時間ほどかけて変身する。

ひまわりフロントライン

『水素の心臓』第一話では、まだ世界は俯瞰して描かれていない。ただ、物語の発端にふさわしく、当事者たちにとっては重要な、だがこの世界ではありふれているであろうささやかな事件が無造作にちりばめられて描かれる。

舞台となるのはひまわり畑の美しい小さな村。軍と盗賊の戦いに巻き込まれた村での、いくつかの出会いが語られる。

軍の指揮官リシャスはこの村の出身の令嬢。特別な思いのあるひまわり畑をあえて戦場に選んで盗賊と戦う。盗賊の頭に拾われた半人半獣の犬人ダンは、利用され、傷つきながらも疑うことを知らない。さらに〈騎士の心臓〉を身につけている正義の神聖騎士マディ。そしてリシャス配下の人戦車たち。戦いの果て盗賊は殲滅され、傷ついたダンは蟲使いの少女ラリに助けられる。



⬆「ひまわりフロントライン」に登場する、蟲使いの少女ラリ。虫を操る農作業用の〈心臓〉を持つ農奴。

ダーリン&ヴァルキリー

トゥウェルプ・テラで起きた幾多の戦乱のひとつ。その後方でのささやかなロマンスの一幕。

空軍の中核を担うヴァルキリーと呼ばれる種族は、もともと愛玩用として生み出された女系の亜人間。そのため、男として生まれると人間となる。また空を飛ぶため極限まで軽量化された肉体を持ち、その外見は幼く未成熟な少女のもの。精神もそれに似つかわしく、小学高学年ほどの単純さであり、人に対しては好き嫌いだけで行動する。すなわち、好きならば親友決定か結婚、嫌いなら殺すというもの。

一方、空軍には人間もいる。彼らが使うのは非力なフルークプレン（飛行円盤）。

その戦いで、はじめて試みられたフルークプレンとヴァルキリーの共同運用。鳥目で、夜間飛行のできないヴァルキリーを、人がサポートして明け方に奇襲をかける。

その史上初の試みを控えた晩。パイロットのアイアン・ジョーは相棒であるヴァルキリーのアテナンタの好意に応える覚悟を決める。男殺しで知られる種族、ヴァルキリーとパイロットの、ありがちな恋愛譚。

ダーリン&エクソダス

クーンハット・シンシータグは貧乏王国の王子であり、十三才の誕生日に結婚を決められていた。その相手はわずか十人と関係者は王家の没落ぶりに涙をするが、形だけの王家にこだわるより自分の力で生きていきたいクーンハットにとって、それはもううんざりすることなのだ。

それというのも彼が「AD世紀の神々」といわれる最強の〈水素の心臓〉の形質を伝えるものだからなのだが、そんなこと本人は知ったことじゃない。

かくして十人の妻たちの何人かを味方につけ、王家からの脱出を画策する。

シンシータグ王家に嫁ぐことを運命づけられていた巫女王。政略結婚で差し出された幼い王女。豪商の娘で年上の魔女。当て馬を期待されている愛玩奴隷系猫娘。王子が通っていた庶民の学校の学友である才



⬆「ダーリン&ヴァルキリー」の主人公アイアン・ジョー。「ダーリン&エクソダス」のバディラの父。

媛。淡水性人魚の姫君。姉弟同様に育った間柄の女騎士。嫁の座もギャンブルで手に入れた勝負運の強さだけで生き抜いてきた庶民。ヴァルキリーの踊り子。王子が悪なら殺すことを運命づけられている影。

外伝は王子が結婚式の晩、かつての学友であるレーヒの元を訪ねたところでひとまず終わり。しかし、設定では彼は無事王家を出奔。帰還し、偉大な王となると語られている。

魔導の決め手

『水素の心臓』は、物語と設定文書が互いに補完しあう構造になっている。その中でも、設定文書に重点が置かれているのがこの「魔導の決め手」。設定に紹介されているキャラクターは十人にものぼるのに、物語に登場するのは、そのうち二人のみ。また、作品世界についての設定解説も一番詳細といえる。逆にいえば、ここに至ってやっと『水素の心臓』という物語の世界を俯瞰することができるようになってくる。

舞台はトゥウェルプ・テラで唯一、天界人と地上人を結ぶ空港を持つ町ダズン。

その話の冒頭を飾るであろう魔法使いマクシミリアンと異端審問官である女神聖騎士スズランとのエピソードのみが物語として公開されている。



⬆電子放送の人気リポーターであり「魔導の決め手」の悪役である天界人シルジアン・カイドウ。

設定では、トゥウェルプ・テラの成り立ちから天界人のテクノロジー、今までの物語でたびたび登場してきた宗教国家ウーツェーの姿などが紹介されている。また、人物紹介から推しはかれる物語は、天界人の娯楽番組に騙され、悲惨な結果を招く地上人たちを軸に進んでいくらしい。

軍神物語

続く「植物学者カホルの発見」と対になる物語であり、『水素の心臓』という物語のひとつのクライマックス。

神話の木にその身を差し出し、木を操る〈心臓〉を手に入れるはずだった十三歳の少女、ノイ。彼女が人生を中断するとき、寂しいだろうと勝手についていった少年ウラル。十六年ぶりに戻ってきた二人だったが、肝心の〈心臓〉はウラルの手に埋め込まれていた。世界を救う覚悟で人生を中断したノイにしてみれば面白くない。さらに、輪をかけてウラルはあまりにまっすぐというか、平たく言えば馬鹿。しかし、十三歳のままの二人を迎えた世界は様変わりをしていた。同郷の多くは戦火にまかれて消息を断地、彼らが巡り会えたのはかつての同級生、今は傭兵部隊・傭兵騎士団の隊長となっているタカツキ中佐、三十歳。今や軍神とたたえられるタカツキは、変わらぬ二人を守るため、戦いの最中に護衛をつけて彼らを逃がす。それは軍人という名の人殺しの達人となった自分の姿を見せたくないとの思いからでもあった。

世界の有り様の根源にかかわる「木から生えてきた少年」、そして「少女」。あるいは人戦車の活躍する戦闘など見どころも多く、読みごたえがある。

植物学者カホルの発見

一連の物語のエピローグともプロローグともとれる話。天界人の植物学者、カホルは植物採集のため、トゥウェルプ・テラ

に降り立つ。訪れた村では、前作のウラル、ノイ、タカツキの三人が子供時代を過ごしていた。彼らの案内で、カホルはありえないものを見つける。それは地下の水を組み上げるため投下された世界樹、一代限りで死滅するはずの生体プラントが新しい生命を育んでいる姿だった。さらに、そこには新たな〈水素の心臓〉が生えていた。それは、この打ち捨てられた世界が生み出した新たなる可能性。あるいは意思であった…。

それ以前、それ以降

『水素の心臓』には詳細な歴史年表が添えられている。その全容を左に掲載しておこう。それぞれの物語はこの年表のどこに当てはまるだろうか？　「ダーリン&ヴァルキリー」はHC七九〇年。また「魔導の決め手」でウーツェーの成立がHC七〇〇年初頭とされている。「植物学者カホルの発見」の中で将来の出来事として触れられている「アーガスティア動乱」は、おそらく年表のHC八一五年の項目に記されている事項だろう。さらに四十個の地球群の完成がHC五三一年、トゥウェルプ・テラにおいて原種の人間たちを再生する計画〈プロメテウス〉が始められたのがHC六一二年となる。その中で語られたストーリー、語られなかったエピソード。そして他の世界との関わりなどは、今後の展開に注目だ。

『水素の心臓』歴史年表　※「」内は未発表タイトル

BC0028　地球に残っていた最後の心臓、消滅。　➡「水素大戦」

AD1187　隕石とともに、地球に〈心臓〉が飛来。〈心臓〉狩りの時代。
AD1624　日本、〈心臓〉国家ジパングと全面戦争を行う。日本はからくも勝利し、ジパングを沈める。　➡「黄金戦争」
AD1899　南極に眠っていた〈心臓〉をイギリス探検隊が発見する。翌年、探検隊、帰還。猟奇殺人の激化。解決のため日本政府よりジパング人の生き残りが送られる。　➡「エゲレス武芸帳」
AD2011　冒険を運ぶベンチャー企業、深海で巨大な神殿を発見。〈心臓〉の力で海中に適応した人間達と協力して悪の結社と戦うが…。　➡「光の海から手紙を送ります」
AD2027　〈水素の心臓〉、火星、月面、金星で、相次いで発見される。宇宙に生命が満ち溢れていることの確認、ダーウェニズムの終焉。
AD2061　木星系ガニメデで最初の〈水素の心臓〉発見。根元種族の存在を示唆。
➡「浮遊系」
AD2264　世界初の人工心臓〈ハイドロゲン〉、月面軌道国家群で開発。これを軍事利用した人、シャチ、犬の混成部隊が誕生。　➡「ワンダラスト・ワンダー・ワン（ワンワンワン）」
AD2269　月面軌道国家群による独立戦争。主力武器は超人と、それを繋げた機動兵器達。月面軌道国家群は地球軍の各個撃破に成功し、制宙権を取る。
➡「ワー・イン・ムーン・ピース・イン・ムーン」
AD2299　何もしないのが最良の復讐という月面軌道国家群の封鎖戦略により、地上の国家群は衰退し、醜く地上で争っていた。無人探査機を送り続けていた地球連合は、天王星系で接触した異文明の船団の元へ脱出船団を組織、封鎖を突破するために決死の大陽動作戦を行う。
AD2382　月面軌道国家群、経済格差を背景に分裂・戦乱へ。戦争は太陽星系全域に拡大。自給システムを持たない辺境を次々と放棄。元地球人達の帰還開始。
➡「シークエンス・オデッセイ」
AD2383　金星動乱。金星が、惑星サイズに拡散した〈彼女〉によって包まれる。同年、金星の地球化完成。戦争終結。新しい時代が始まる。　➡「女神の賭け」

HC0001(AD2396)　金星を新しい太陽系の中心とする。
HC0008　有機系の〈心臓〉を参考に、無機系に作用する〈心臓〉が開発される。科学体系が激変し始める。　➡「心臓戦車隊〈ハード・ハート・バード〉(3H)」
HC0079　火星の地球化。木星分割と地球軌道への移動開始。木星を防御する根元種族の機動兵器との戦いが始まる。　➡「ジュピター・ダンス」
HC0100　根元種族の無人船団を天王星系の惑星電波望遠鏡で発見。同年までに地球のすべての遺伝情報を入れた〈ライブラリ〉が建造される。
HC0124　太陽系・ケントウリ系の2星系6種族による無人船団の共同探査プロジェクト開始。銀河系中心に根元種族の母惑星がある可能性が示唆される。　➡「最悪の時」
HC0125　太陽系・ケントウリ系による「遺産」をめぐる戦争勃発。地球、爆発。太陽系軍は神々と呼ばれるAD世紀の超人達の生産を再開する。　➡「神々の軍勢」
HC0144　ケントウリ系、内部分裂。
HC0244　これといった戦争終結の宣言も無いまま、太陽系、鎖国開始。
HC0250　旧地球軌道に到着した40個の木星の破片を使って、地球の再生が始まる。No.1からNo.40までの40個の地球創造。完成は250年後。　➡「テラ・リバイバル」
HC0296　第2次金星動乱。金星軌道に移動していた月と、軌道上の諸都市とともに、戦乱が拡大。金星を守る〈彼女〉は、分身を生産する。　➡「愛愛愛微笑的青空」
HC0340　根元種族の船団から、恒星間飛行の基礎技術を手に入れる。
HC0416　本格的な他星系船団の組織。生体宇宙船就航。
HC0531　地球達の完成。いくつかは惑星になりきれず、自然のままに残された。
HC0612　原種に近い、高重力下での人間育成プロジェクト〈プロメテウス〉開始。
➡「エリス・ダイアリー」
HC0700　超光速移動（チートドライブ）システム・開発。物理法則の欺き方の発見。
➡「女王の行軍（シヴァ・ストライク）」
HC0721　チートドライブ装備の他星系移住船団、移動開始。
HC0812　超巨大生体宇宙船〈イグドラシル〉、〈心臓〉を破損したまま目的の惑星近くで移住者の再生開始。矛盾した教育を開始する。　➡「サイレント・ミース」
HC0815　400年の時を越えて旅してきた過去人達と戦いを忘れた未来人、惑星アーガスティアを皮切りに銀河で戦争を開始。　➡「二つの未来」
HC0816　プロメテウス計画下で育てられた原種、戦争に参加する。過去の人々には、過去の人々か。　➡「少年の瞳」
HC1067　200年戦争終結。この頃までに人類は軍事・経済両面の理由から惑星に居住しなくなる。星間種族としての人類の地位確立。人は人型にこだわらなくなる。
➡「センチメンタル・ジャーニー」「ヒロインは98万2千6百t」
HC1084　時空の切れ目から、2番目にして最大の根元種族の船団が見つかる。生命反応ありの報に、外交団が組織されるが…。　➡「外交官トシマツの苦悩」
HC1255　根元種族の船の探査より、〈ライブラリ〉をひとつの〈心臓〉に収め保有する〈地球の記憶を持った〉少女が生まれる。　➡「ライラック・ファンタジー」
HC1261　人類、根元種族との戦争準備。　➡「鎖を断ち切るもの」
HC1374　伝説の平和主義者、連戦連勝提督の出現。人類結集開始。　➡「不幸提督」
HC1399　シリウス、タウ・ケチ2星系の併合。周辺諸国の抗議。人類、対根元種族戦用に新時代の高々度機動兵器を開発する。
HC1422　銀河皇国、成立。不幸提督、不幸皇となる。　➡「不幸皇」
HC1506　3度目の根元種族船団出現。銀河大戦開始。

オリジナルWebストーリー解題

『ゴージャスタンゴストーリー』の諸話と世界

at Spiral. 6n

解説

1999年に掲載されたオリジナル・ストーリー第２弾。第３世界域に近い、分裂後の第６世界群のひとつを舞台とした、３タイトルからなる連作物語群。掲載時期が非常に短く、「再放送」もされなかったため、幻に近いコンテンツのひとつ。

ファンタジアの災厄下に生きるヒーローたちの絢爛舞踏

「かつて滅び、二十万年ぶりに再び姿を現した大陸により、水位は上昇し、人の文明は、静かに退行をはじめた。

気候の変動により永遠の真夏の国となった街。復活した大陸とともに、かつて人類が封じた災厄、ファンタジアが蘇る」

そんな共通リードをトップに始まる、「Lavender Blue Sky」「サイレントオデッセイ」「Romantic DARK SUMMER」の三シリーズ。この世界の人類も、何らかの生体改造技術によって不自然な変容を遂げており、特に「レトロライフ」と呼ばれる古来の精霊がバイオデバイスとして技術化・製品化され、「人工の式神」として補完臓器や武器に使われている点が世界観の特徴だ。

各作品は、五mほど水没して永遠に真夏となった六合（りくごう）という名の国などを主舞台に、終末的な文明下に生きる幸薄い人々をそれぞれの立場で助け、「生命の敗者」とも呼ばれるファンタジアなる人外の存在の影と戦う、三人のヒーローの生き様を描いた話。

それぞれ二話ずつまで公開された。

Lavender Blue Sky

キャプテン・フックの独り息子、ラベンダー色の瞳をもつ幻想の国の元海賊ジャック・シルバーハートと、この〝ぼん〟とともに余生を過ごすことにした六十五歳の副長スミー。ファンタジアを捕らえ、間違った世界をやり直すために、彼らは地上の夜の間だけ開局する夜の探偵となった。

六合に上陸しての初仕事は、哀れな食用人の少女ラブの探し物。困った人の手助けに嬉々として励むジャックを、緑色の服の美丈夫が嘲笑う。それはかつて彼の父の腕を切り落とした、因縁の敵ピーター・パン。

戯れにラブに死の薬を与えた彼に歯が立たぬ今の自分の無力を呪いながら、ジャックはラブに探し物・海の底に沈んだ家族の写真を届け、その死を腕の中に看取る。

次の依頼は、七歳になったまちという少女の、誕生日までに帰ってくるはずだった父を探してくる頼み。だが、村（ムラ）という名のその父は特命を帯びた軍人で、追われてことされる間際の彼は、「ＥＤに会ってインペリアル・ワナバーンを探せ」との伝言を託すのみ。それが娘の幸せにつながると。

ジャックが結局、まちの元に届けられたのは、父からの誕生日プレゼントだけ。彼女が欲しかったのは、毎年同じようなものでもプレゼントをくれる人の方だったのに。

サイレントオデッセイ

舞台は、旧日本から離れた東南の島。日本から独立した月面国家・日本月との戦闘から二年。敗戦国エウドッシアの王族シンドラ王子と最後に残った学友ホー大尉の、日本月の支配に対する静かな戦い。

日本月のツツミ占領軍司令の監督下、国防軍の再建を許された王子はその中将となり、首都を騒がす怪盗の捕縛を委任される。姪の火祭静間（ひまつりしずま）を近づけ自分の牙を抜こうとする司令の思惑にも気づき、王子は同胞の占領統治に利用される屈辱を感じていた。忘れ去られた密林を訪れた王子は、エウドッシアの建国神話に謡われる一振りの剣をもつ蛇乙女（ナーガ）から、七十七人の水の仲間を探せとの啓示を受ける。そして、王子とまみえた憂国の老義賊セレブレットは、彼に独立の悲願と、二代目を継がせた孫娘シャナを託す。それが最初の水の仲間であった。

その後、再建軍にレトロライフの最大種ガーディアンエンジェルなる人型兵器が納入されるが、その式典のさなか、同じく生物兵器として培養されながら失敗作となった水妖（ウンディーネ）が街に逃亡する。討伐に向かったシンドラ王子は、静間の示唆で水妖（ウンディーネ）が泣いて脅えているのに気づき、その攻撃に耐え、彼女を落ち着かせようと試みるのだった。



⬆亡国の屈辱を耐え、軍再建の任にあたるシンドラ・クプト・シンシーア王子と腹心の部下ホー大尉。



⬆シンドラ王子らの叛心を監視するため、ツツミ司令は姪の火祭静間を近づける。しかし天然ボケの静間本人はそんな叔父の思惑などどこ吹く風と、王子の魅力にゾッコン。

Romantic. DARK SUMMER

真夏の夜の国ダークサマーレルムの巫王女トラナは、亡き父王の力を封じた札を手にファンタジア討伐のため六合に旅立つ。

日曜ロッカーの秋津隼人（あきつはやと）と出会ったトラナは、父と同じ匂いと眼差しのこの男に「パパになって」と命じ、札を使う。いささかなしくずし的に契約は成り、ここに鼻下に長くカールした髭を生やした美形のトランプの王様が出現する。単発式のフリントロック（火打ち石）銃を自在に用い、「生命の敗者」たちを舞うように狩るその姿は、まさに豪華絢爛であった。

けれども王女はまだほんの小さな女の子。生活のため、古馴染みの恵子（けいこ）姐さんの店でホスト仕事を始めた隼人が身におびた大人の女の匂いに、発作的に家出してしまう。

過去、愛する女に一言もなく去られて死に別れたトラウマに沈む気持ちを振りきり、日曜ロッカー仲間のモヒカンとともに探しに出た隼人は、再び髭の王様となって子供専門のビデオ屋にさらわれたトラナを、ただの一人も殺さず派手に救い出す。

そして最初に会った日の約束通り、泣きそうな彼女を抱きしめてやるのだった。

オリジナルWebストーリー解題
参加型ノベルゲーム『海ラヴ』の展開と物語





解　説

1999年５月から12月にかけて行われた、プレイバイメール型の読者参加小説。『ゴージャスタンゴストーリー』世界のその後を舞台に、10名のプレイヤーキャラたちが協同したドタバタＳＦコメディ。

「『私を好きにならないで…。』

　時代は世紀末。海の見える築五十年、木造二階建ての元旅館を改造して作られたアパート「海ネコハイツ」を舞台に繰り広げられる全編ギャグのＮＴＲＰＧです。（中略）「好き」と言われたら死んでしまう難病に犯された少女。何処か斜のある美人の管理人さん、そして「海」と「漢」の浪漫。一癖も二癖もある住人と一緒にすごしてみませんか？　もちろん、あなたも一癖も二癖もある住人として…」

　一九九九年四月下旬、まだアットホームなヒット数だったアルファ・システムのサイトで、そんな企画告知がなされた。早い者勝ちで十名が募集されたプレイヤーは、その日の内に全員確定。以後、全十二回にわたり、毎回彼らが操るキャラクター達の行動予定をメールで送り、それをゲームマスターがジャッジして小説形式でウェブに発表するというスタイルの、アルファ初の参加型ゲームが展開されたのだ。

　募集告知はいかにも漫画『めぞん一刻』風のドタバタラブコメ風を思わせたが、いざ蓋を開ければ、その舞台は二十年前のファンタジアとの熾烈な最終戦争の傷がいまだ癒えぬ、あの一年中真夏の世界。闇夏宮殿（ダークサマーレルム）のヒゲの王とその娘の巫女王がファンタジアを封印し人類を救うも、日本月がその勝利を簒奪して文明はいまだ退行したまま。

　海ネコハイツの美人の管理人さんならぬ妖怪梅干しババアの大家・山形（やまがた）テルは、実は戦時に人類を救った英雄の一人であり、平和になった世界で旅人たちのよい止まり木となるべくこのハイツを開いたのだった。

　そんなテルが、とある重大な機密を抱えた少女かれんをハイツに密かに匿い迎え入れたことから物語は始まる。彼女こそは、かつて人類の天敵との戦争に備えた日本政府が、国策宇宙兵器製造会社アルファ・フジオカに、戦略級戦闘機ＭＥＩＤＥＡとセットで作成させた人造人間兵器ラヴ・かれん。だが、かれんを作成した心ある科学者たちは、世界を滅ぼしかねない力をもつ彼女を悪用から守るため、自分達の命を犠牲に彼女を片田舎に隠そうとしたのだった。



⬆かれんは無限自己進化兵器遺伝子ラヴの母体。粘膜接触によるその伝染を防ぐため、「好きと言われると心臓が止まる奇病」という偽経歴を吹きこまれている。

物語序盤では、ハイツに住む奇人変人たちのコミカルな騒動の裏で、かれんとMEIDEAの秘密を狙う様々な勢力の攻防が徐々に前面に現れてくる。コックの銀を装った、米軍残党のサブマリナー・シルバー少佐と部下の樫原佑。記憶抹消刑を受けた重犯罪人クラフトとしての過去を持ち、今は日本月が裏で手を引く工作組織「踊る侍」に仕える番手蔵太。セプテントリオンのフットワーカー丁字倖也。その陰謀を阻もうとする世界調査局員の月人ポーレットに精神寄生された豊田瀬理香。

「青の厚志に伝えなさい。かれんは人であると。道具ではないと。」

これに、かれんと親しくなってその秘密に気づくコギャル少年の只野枝かばねや、恋する中年ミハイロAK、過去かれん達の開発に携わっていたアルファ・フジオカ社員の父をもつ綾月琴都らが絡み、皆を危険に巻き込むまいと家出したかれんがMEIDEAでセプテントリオンの宙行機隊とドッグファイトを繰り広げるまで、中盤はシリアスなストーリーラインが形成されてゆく。

しかしギャグキャラのマッドサイエンティスト徳庵清次郎のプレイヤーが、サポートBBS等でこの展開についていけないと弱音を漏らし、徳河舞蔵と慰め合ったことが、むしろクライマックスへの流れを決めた。

終盤、舞台はいきなり二十年後の未来に。そこではセプテントリオンの大幹部となった倖也と、琴都たちこの世界の人類との壮絶な宇宙戦争が繰り広げられていた。徳庵は次元接続リング一本で敵艦に乗り込み、倖也との決戦を繰り広げる。何故こんなことになってしまったのか。このシリアスな運命を変えて欲しいと、かれんが祈る。

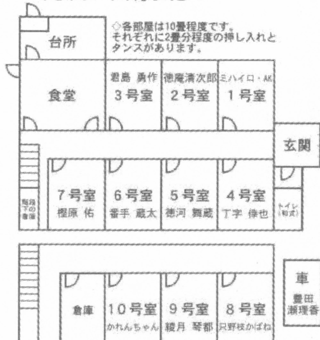
現代。追いつめられた倖也は、母の面影に重なり自分の心を乱すかばねを殺害しようと迫る。これを庇って君島勇作とミハイロが死ぬことが哀しい未来に繋がるのだが、世界の壁を越える徳庵の新型次元接続リングが、未来の徳庵のリングと接続する。

「ギャグが、シリアスに出来ることもあるはずだ！」

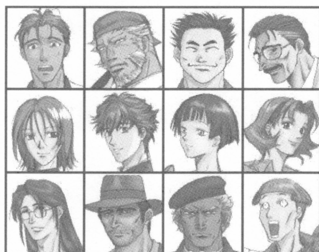
終始ギャグキャラだった君島はリングを通じて未来のかれんに呼びかけ、倖也の凶弾は次元の彼方へそれる。現代の徳庵は未来の徳庵に置き換わり、歴史は改変された。倖也は、かばね（♂）に素直に「僕のお母さんになってください」と頼み、ブン殴られる。ギャグへの復帰が、成ったのだ。

エピローグは、「踊る侍」の崩壊劇と、ハイツとこの世界を守るためにセプテントリオンを乗っ取ろうとする倖也・蔵太の旅立ち。そしてMEIDEAでかれんと一緒に月の家族の元へ飛び立つ琴都を見送る大団円と、数年後のささやかな後日談。

かくて物語と呼べる事件は終わり、日常が始まった。かくも楽しい日常が。



⬆海ネコハイツ見取り図。第８回で若き日の輝（テル）や夫の山形省三、ポーレットが登場し、ハイツの来歴が語られる。「ＥＤに伝えてくれ。輝は、立派に戦ったと」


⬆２人のＮＰＣと10人のＰＣ。左上から、大家の孫・山形清四郎、コックの銀、建物修理好きな番手蔵太、徳庵清次郎、只野枝かばね、丁字倖也、綾月琴都、豊田瀬理香、ハムスター好きの樫原佑、穴掘り考古学者・徳河舞蔵、軍人に憧れるミハイロＡＫ、映画マニアの君島勇作。

オリジナルWebストーリー解題
『ヴァンシスカの悪魔』の物語と世界

at Spiral. 5-6n



解説

2000年公開。後に「式神の城」事件が起きる第6世界群のひとつと第5世界とがクロスしていた時期の話。現実の歴史の本質を描き出す伝奇ロマンとしての「七つの世界」設定の可能性をみせた異色作。

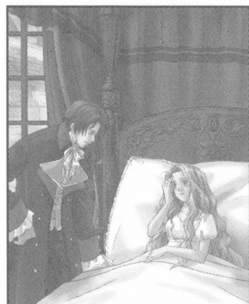
長い人類の、戦いの歴史。私たちが我が物顔で「人間（だけ）の歴史」と信じているその陰には、正史には決して語られることのない、神々や人外の魔との相克があった。本作は、「理性と啓蒙」の光によって塗りつぶされた、そんな歴史の闇と怪奇を語り伝える物語のひとつである。

一七九四年。パリ民衆のバスチーユ監獄襲撃がフランス革命の火蓋を切ってから五年。国王ルイ十六世の処刑、ロベスピエールらによる恐怖政治とつづく混乱の中、革命の名の下におびただしい血が流れ、反革命とされた王侯や貴族が、激しい粛清の嵐に巻き込まれた時代。王党派やジャコバン派といった国内の敵を打ち倒し、新たに成立したテルミドール派の共和政府は、異教の神すなわち悪魔を人の世に三十年ぶりに召喚し、その力を借りようとしていた。

なぜならローマ教皇の任じた国王を処刑した罪で、フランスは国全体が破門され、バチカンを頂点とする各国の王侯らカソリック勢力すべてを敵に回すことが確実だったからだ。四面を取り囲む旧体制国家に対抗し、革命の崇高な大義を達成するため、持たざる革命政府の者たちは、手段になど構ってはいられなかったのだ。

悪魔を召還する役目・悪魔使いとして選ばれたのは、貴族の出であるうら若き乙女、ヴァンシスカ・オレルアン＝オーノール。共和政府より派遣された悪魔認定官の監視下、激しい舞踊と音楽からなる儀式によって、絶大な破壊力を持つ悪魔が呼び出される。歓喜にあふれる共和派の面々だが、その代償は大きい。契約の証として、ヴァンシスカは右目を奪われ、傷跡に醜い「歪み」を与えられる。

そんな苛酷な運命をヴァンシスカに強いたのが、彼女の元許婚で、現在は秘密警察の局長として辣腕をふるう、トリスタン・フォンセ＝エーリントン。信念のために、感情を捨て去ることができる男である。そして、ヴァンシスカと因縁の深い人物がもうひとり。彼女の旧友、ジャネット・メ



⬆悪魔との契約を済ませ、片目を失ったことに消沈するヴァンシスカを見舞うトリスタン。彼女を利用しようとするトリスの好意を、ヴァンシスカは無邪気に信ずる。

シェ・デ・ランスワイエール（ジャンヌ）。もともと貴族の娘であり、貴族的で優雅な生活を謳歌していたのだが、今ではしがない娼婦として、市井の男たちに体を売る日々を送っていた。ジャンヌの娼館へと足しげく通い、昔日に思いを馳せるトリスタン。時の流れは悲しい。

バチカンの西ローマ教会は、悪魔にまで魂を売ったフランスを罰すべく、まずは先兵に一柱の天使を差し向ける。これがヴァンシスカの悪魔に撃退されるや、今度は巨大な芋虫としか言いようがない怪物レギオンの五万の大群を、パリへと向かわせた。

ヴァンシスカの悪魔を濫用したくないトリスタンは、存亡の危機に市民の軍隊を任せられる人物として、失脚し閑職に甘んじていたナポレオン・ボナパルトなる砲兵司令官に参戦を要請する。見るからに風采の上がらない外貌の内に、異常事態を平然と受け止める冷静さと豪胆を秘めた男。果たしてナポレオンは、一軍の将として期待以上の指導力を発揮する。臨機応変の砲撃で微笑混じりに芋虫たちを蹴散らし、ヴァンシスカをも有効かつ戦略的に利用する彼に心服しつつも、与えられた自らの役割に底知れぬ恐怖を覚える悪魔使いの彼女。そんな中、彼女の悪魔はナポレオンを目にして「懐かしき男」とつぶやいた。トリスタンは、彼の働きに満足しながらも危険視し、部下に厳重な監視を命じるのだった。

かくて戦いは再び共和政府の勝利に終わる。ナポレオンは、レギオンたちを操る者の存在を感じ取っていた。また、トリスタンは、不安定なヴァンシスカの心を癒すため、ジャンヌとの再会の仲介を引き受ける。期待に胸をふくらませるヴァンシスカ。

だが、申し出を受けたジャンヌは、不気味にほくそ笑む。なぜか。彼女こそが、バチカンの意を受けた悪魔使いならぬ天使使いだったのだ。キリスト生誕以前からの異教の神々や精霊に天使も悪魔もなく、それを使う者の立場によって分けられるだけなのだ。古代ローマ期に名づけられた怪物レギオンは、芋虫からサナギを経て今や巨大な蝶…天使の姿となり、パリの街を蹂躙する。絶体絶命の危機に民衆を集め、先頭を切って立ち向かっていくナポレオン。

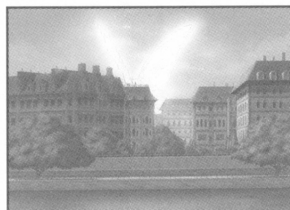
そして絢爛たる死の舞踏として、自らを含む五百人に死を命じ、ただの人々の力をもって巨大な人外の怪物をねじ伏せていくのだった。人間という化け物が、神々を畏怖せず、自然を収奪していく「近代」という時代の、それが幕開けであった。

一方、全てを察しジャンヌの娼館へと急ぐトリスタン。自分やヴァンシスカを都合良く利用する愚民の犬めと、彼のことを罵るジャンヌを、表情もなく撃ち殺す。

ヴァンシスカは、微笑みながらジャンヌが現れるのを待っていた。小さく歌を歌って、編み物をしながら。


⬆革命を逃れての亡命に失敗し、娼館に売られたジャンヌ。革命を憎悪し、ヴァンシスカに負の感情を抱く。


⬆ヴァンシスカの悪魔は、フランスを襲う芋虫のような怪物レギオンの大群を次々と焼きはらってゆく。


⬆パリの街を襲う巨蝶のごとき「天使」。ナポレオンを仰ぐ、武器をも持たぬ熱狂的な群集に滅ぼされる。

オリジナルWebストーリー解題
『男子／女子の本懐』の物語と世界





解説

2000年から公開中のコメディタッチストーリー。分裂した第6世界群を中心に、数多くの世界をわたる我らがヒーロー／ヒロインの足どりを追う。マンガ形式のイラストと躍動感あるレイアウトの文で構成された、絵物語風の人気コンテンツ

最強の男になるため、いい女を探して突き進む少年・マイト。彼を想って追いつつ、次々と道連れを得ながら成長する少女・イイコ。『男子の本懐』『女子の本懐』では、世界を渡る二人の冒険が交互に描かれる。

大木妹人・十七歳は、世界最強の男になるために、厳しい老師の下で日夜鍛練を重ねる高校生。ある日、彼のバイトするコンビニへ師匠が別れを告げに来る。驚きを隠せない妹人に、師匠は「いい女を探せ。さすれば強くなる」との言葉を授ける。「うん、分かった！」とばかりにバイトを辞め、勢い余って学校まで辞めてしまう妹人。

そんな彼を陰ながら、おっかなびっくり見守り続けている少女がいた。妹人と同じクラスの委員長だった小村佳々子・十七歳。成績優秀だが、内気で目立たないメガネとおさげ髪の少女。何事にも自信のない、自分のことを嫌いな彼女は、妹人が学校を辞めたのは、自分を守るため街で不良と喧嘩したせいではないかと気に病んでいた。

そのことを街で出会った妹人に告げる佳々子に、突如謎の悪役三人組（ポイズン・レイディ、ノッポ、ガンス）が襲いかかる。迫力のないこの三人組、これでもセプテントリオンのフットワーカーご一行。実は佳々子は、セントラル・ワールドタイムゲートを頭上に持つ何百億人に一人の特異体質の持ち主で、三人はそれを捕らえようと企んでいたのだった。妹人は一度、彼らを撃退するも、本気を出したトリオは銃を抜く。身を挺して佳々子を守る妹人の体を弾丸が貫いたその時、佳々子の悲鳴とともに異変が起きる。周囲を包む巨大な光の柱。佳々子の特異体質の、最初の発動であった……！

（『男子の本懐』第一回）

かくして、別々の世界に飛ばされた妹人と佳々子のそれぞれの物語がスタートする。

次なる舞台は、銀河系中心動乱の余波を受け、廃墟となった世界の海辺。佳々子は、たったひとり、海辺に横たわっていた。自分のために妹人が撃たれるのを、メソメソ見過ごすしかできなかった自らの弱さを



⬆佳々子を捕らえるため派遣された、古典的スタイルのコメディ悪役三人組。セプテントリオンの懐も深い。

悔い、涙にくれる佳々子。強くなりたい。
　そんな彼女の思いを察知して、赤色に錆びた金属の巨人が現れる。「全自動消防災害救助システム・鬼魂号」。いかついが、不思議と安心感を抱かせるその巨体。導かれるまま佳々子はコックピットへ入り込み、鬼魂号が優しい心の持ち主であると知る。
　そこへ、ドクロ型戦車を駆る例の三人組が再登場。少女と巨人は心を合わせ、今度は悪役たちを豪快に吹っ飛ばすのだった。
　再び静寂が包んだ海辺で、鬼魂号とともに、妹人を追って旅立つ決意を固める佳々子。今度こそ、強く、いい女になるために。二度と、後悔しないために。
（『女子の本懐』第一回）
　傷ついた妹人が現れたのは、うら若き乙女が沐浴(もくよく)する水の聖堂。彼女は、水の巫女セーラ。ひとしきりの大騒ぎの後、妹人は彼女と女官のばあやの元で傷を癒す。



⬆大会前の妹人と水の巫女の淡いロマンス。不利な妹人に惹かれすぎ、叶わぬ恋に傷つくのをセーラは恐れている。

　妹人はさらに強くなるため、女官からこの世界の剣技フェンシングの特訓を受け始めるが、そのうちに巫女が強欲なゴダロという男の妻になれと言い寄られていることを知る。水の巫女は、間近に迫った祭のフェンシングの大会で優勝した戦士のものになるしきたりで、ゴダロは強力な代理剣士マンセイを雇って己の権勢のため、彼女を我が物にしようと目論んでいるのだった。
　妹人は助けられた恩義を返し巫女を悲しみから救うため、特訓に次ぐ特訓で慣れぬ剣技を見極める。そして大会、フェンサーの限界を越える一撃の戦法で見事マンセイを破り、男子の本懐を遂げるのだった。
　その時、妹人の腕が青く光り、また彼は違う世界へ流れてゆく。水の巫女の想いを後に残し、また一人の女を泣かせながら…。
（『男子の本懐』第二回）
　さて、佳々子が辿り着いたのは一面の砂漠。そこで彼女は一人の老婆に出会う。はたして老婆は、水の巫女の元女官。そう、ここは妹人が去って数年後の巫女の世界。ばあやが巫女の夫とすべくマイトを探していると知り、佳々子の心が大いに揺れる。
　一方、しつこく追ってきた三人組は、妹人を捕らえたという嘘で佳々子をおびき出そうとする。が、その呼びかけに応えたのは、なんと水の巫女。とりあえず悪役らしく「殺っておしまい！」と改造メカ猛獣に彼女を襲わせようとするが、現れたのはその猛獣を食べてしまった体長二〇〇ｍの巨竜。収拾不能の混乱に、いつにも増してアバウトな悪役たちはスタコラサッサと逃げ出して、わずかな出番をも放棄する始末。
　妹人がいなかった傷心で、諦めかける水の巫女を佳々子が焚きつける。あの人は、どんな時だって諦めたりはしなかったと。そして鬼魂号と佳々子のコンビは、巨竜を裂帛(れっぱく)のN.E.P.で吹っ飛ばすのだった。
　佳々子の左腕がまた青く光り、出発の時が近づく。結局、佳々子は置き去りにされた水の巫女を放っておけず、恋のライバルを道連れて、次なる世界に旅立つのだった。
（『女子の本懐』第二回）
　いずれ世界の運命までをも変えてゆく、ふたつの本懐の今後に乞うご期待！



⬆イイコが飾ったアルファ2001年の年賀状。この年の看板娘だったわけだ。

オリジナルWebストーリー解題
『冒険艦・大逆転号』の物語と世界

冒険艦 大逆転号

解説

2002年公開のアルファ公式サイト200万ヒット記念作品。世界を越え人類のピンチを救う冒険艦エージェントの、とある第6世界での活躍。『R to G』にも登場した、謎のサラリーマンの足跡が語られる。

時は現代、舞台は地球。

N．E．P．ドライブを装備するわんわん帝国の最新鋭艦・大逆転号は、七つの世界を守る「正義最後の砦」。そのでたらめな強さをもってプリンセス・ポチに他世界探索と「犬敵必殺」の令を受け、今日も今日とて旅の途中である。

この艦を拠点とし、各世界へのただ一瞬の干渉で人類の希望を救い続けるサラリーマン姿のエージェントは、あるとき一一四二番目の第六世界で幼い少女を拾う。任務で壊滅させたギャングのボスの娘であった。

それから九年の歳月が流れ、二〇〇六年。戦いの中、かのサラリーマンは、死んだ。

彼の助手として、娘として育てられた大北弓花（おおきたゆみか）は、傷心の中、「よけ文学者」にしてエージェント組織の総帥たる海法則光（かいほうのりみつ）に、組織を離れ普通の女子高生になる決意を告げる。則光は「最後の希望」としての弓花の潜在能力を惜しみながらも、形見のマーカーガンだけを渡し、彼女の幸せを願って笑顔で送り出すのだった。

そして弓花の前に、ひとりの威厳に満ちた老人があらわれる。プロフェッサー・デス（D教授）。人類滅亡をもくろむ「世界破滅協会」の大幹部であり、父の仇。数々の戦いを経て、サラリーマンに友情めいた感情すら抱いていたD教授は、弓花に父を継ぐ意志がないと知り、複雑な心境をあらわにする。「最後の希望」はついえ、自分を止める者はもはやいない。D教授は、寂しそうに世界の破滅を宣告した。

弓花の、平凡な女子高生としての日常が始まる。幾人か友達と呼べる存在もでき、ささやかな幸福を噛みしめる弓花。

だが、そんな平穏も、一本の電話によって破られてしまう。D教授が、北海道の牛乳工場を生物兵器プラントに改造しており、これを阻止するため総帥みずから老体に鞭打って出動するという。揺れる弓花の心。そしてクラスメート達の向かう修学旅行先が、なんとその牛乳工場であると知り、弓花はついに覚悟を決める。

大逆転号を発進後、チャンスはわずか一八〇秒間。敵の巨大ドリルロボを蹴散らし、生物兵器プラントを破壊する弓花。希望が、帰ってきた。D教授は満面の笑みを浮かべ、友の娘への祝儀に今回の勝利を譲る。

ここに「戦うサラリーマン」の娘は「戦う女子高生」となり、涙をこらえながら、希望を背負う運命を受け入れたのだった。

【考証編】「世界の謎」の最前線

「七つの世界」の世界設定に関する謎解きは、公式サイトの「世界の謎掲示板」で今も続けられている。コア・プレイヤーたちが熱く議論し、明らかにしてきた主要テーマの数々を、最新の知見を元に概観・考察しよう。

「七つの螺旋(らせん)」宇宙論 〜ワールドタイムゲート、同一存在、世界軌道、物理域〜

七つの世界をつなぐ情報的な「門」

現代に生きる私たちの常識では、物理学を女王とする科学という営みによって得られた知識が、「世界」というものについての認識をかたちづくっている。ふつう日常語で「世界」という場合、それは自分たち人間が生存している最大限広い地理的空間とそれを支える自然環境、すなわち地球という惑星上のことを暗黙に指す場合が多いだろう。あるいは、人類が観測可能な最大の空間範囲、つまり宇宙全体をもって最も大きな意味での「世界」とするケースが一般的だ。私たちは、こうした物理空間的な意味での「世界」のみを〝現実〟とし、それ以外の「世界」は人間の想像や観念の中にしか存在しない〝虚構〟であるという前提で、日常生活を営んでいる。

「七つの世界」は、そんな物理空間的宇宙とは違う次元で、私たちの常識的な現実認識の外に別の自然法則原理で成りたつ六つ（以上）の異世界が存在するという世界観だ。そして、それぞれの世界がただ無関係に併存しているわけではなく、一定の法則性をもって相互作用しあい、全体でひとつの系を形成しているのである。この、それぞれの世界を律する個別の自然法則のさらに上位にある多世界系の法則性は、古来よりオーマと呼ばれる文化・文明の体系に属す人々の間で漠然とは把握され、数々の思弁や研究が連綿と重ねられてきたが、経験則の域を越えた科学的体系と呼びうるほどの理論は、第六世界の物理学者エリンコ・フェルミ（註1）をもって嚆矢(こうし)とする。

エリンコは、それまで経験的に「空の穴」や「光の柱」として知られていた超常現象的な局所異変が、異世界との情報流通をになうリューン（霊子・意識子）なる情報素粒子が一時的に大規模集束し、そのエネルギーの一部が放出され可視チェレンコフ光（註2）として観測されたものであることを明らかにした。このような世界間の大規模情報交換現象は、おおむね人口集中地でよくみられ、そこにはリューン束の通路が定在することが突きとめられる。いわば異世界との情報・エネルギーの「門」ともいうべきこの空間的なポイントは、ワールドタイムゲート（WTG）と名づけられた。

エリンコによるWTGの発見によって、多世界系相互作用メカニズムの理解は一気に進んだ。つまり世界と世界はWTGを通じて密接に情報を補完しあい、それぞれの世界の本質的な履歴状態をだいたい似た範囲におさめるように作用しているのである。ただし、WTGがチェレンコフ光を発するほどの大規模な情報補完はまれであり、ある世界で他世界にない突出した存在や事象が一定の臨界閾値(いきち)（エリンコ＝ユーリ臨界点）を越える情報密度で発生した場合には、待機状態から活性化状態への相転移（註3）を起こす。活性化したWTGは普段の穏やかなリューン流通の域を越え、隣接世界の自然法則の性質（物理域）に応じた適当な物理存在や事象を変異させ、同等の意義をもつ存在（同一存在）までをも生じさせる。

こうして、七つの世界は普段は小規模に、時には大規模な情報的同期をとりながら、物質的にはそれぞれ独立した閉鎖系として、かけ離れすぎず似通いすぎず、多様性をもっておおむね自律的に調和を保ちつづけるという世界間法則の基本イメージが具体化していったのである。

（註1）エリンコ・フェルミ
第七世界の原子核物理学者エンリコ・フェルミの同一存在。電子やクォークなどの素粒子が従うフェルミ＝ディラック統計を明らかにし、物質の本性に迫った。リューンの従う法則の解明もこの延長上の業績といえる。のち、妻がユダヤ人だったためファシストに追われて故国イタリアを離れてアメリカに渡り、マンハッタン計画での原爆開発に決定的な役割を果たす。

（註2）チェレンコフ光
大気や水中などの物質中では光速度は真空中よりも遅くなるが、高速の粒子（ここではリューン）がこれより速く物質中を進むとき、粒子の後方に衝撃波として観測される放出光のこと。

（註3）相転移
物質が融点や沸点に達すると一気に固体・液体・気体と状態を変えるように、ある一定の閾値を境にその物理系の巨視的な状態が不連続に変化すること。

異世界間の伝達時差と世界軌道

　エリンコ以来、WTGについての理解は飛躍的に進み、各地ゲートの発見も相次いだ。それぞれのゲートは発見者名や所在地名で呼称されるようになっていったが、エリンコ自身の〝上〟にもWTGが開いたりしたことから、それは元々地理的なものなのではなく情報可能性体としての人間の存在をベースに形成されることがわかってきた。つまり各地のWTGは、その地に住む一般の人々の可能性が集積したものであり、特に歴史に対する強い変革の可能性が一個人に集約されるようなケースでは、その人物単独でゲートの主ともなりうるわけだ。

　WTGはひとつの世界内でも三百箇所前後、すべての世界の宇宙全域では二京を越える存在が予想され、ゲートの情報転送能力を応用した世界間移動組織たちの異世界干渉活動はますます高度になってゆく。

　そして、WTGにはもうひとつ、〝タイム〟という呼称が示すように、ゲートを通じた他世界との情報流通には「時差」があるという特徴があった。たとえば第五世界の一九九九年三月四日時点では第七世界との間に五七四日の時差があり、同日の情報が伝わるのが二〇〇〇年九月二十八日になるという具合である。そしてこの時差の大きさも、常に一定というわけではなく、刻々と変化していることも経験上知られていた。

　この時差の問題を把捉し、より精度の高い世界間予測統御を可能にするため、さらなる理論構築に成功したのが、当時セプテントリオンの一員であったユーリ・アルトバランス・田神である。

　彼は、第七世界でアルベルト・アインシュタイン(註4)らの手によって急速に進行していた相対性理論(註5)を中心とする現代物理学による光や空間についての概念の革新と、エリンコ以来のリューンやWTGについての理解とを組み合わせ、「世界軌道」の概念を提起したのである。すなわち、通常の物理的な空間概念では異世界同士は決して同一空間内にとらえることはできないが、世界と世界の時差から逆に仮想的な「距離」を定義し、その抽象的な位相空間内を七つの世界がそれぞれ螺旋状の軌道を描くように運動する、という「七つの螺旋」モデルの登場である(図参照)。各世界は、同一半径の円筒上をそれぞれの速度で回転しながら、共通の絶対時間軸を正方向に進んでゆくというわけだ。世界間情報をになうリューンは最大でも光速を越えない有限の速度でしか伝播しないため、ある世界を発した情報が円筒側面上のWTGをつたって他世界に届くまでには時間軸方向への移動が起こってしまう。これが世界間の時差であり、常に世界の相対位置は移ろってゆくので、その時差量も変化するのである。

　ユーリらは過去の観測データやみずからの実験・実践を元に、この世界運動方程式の近似解を実用水準で導き出し、セプテントリオンの世界干渉事業の精度を飛躍的に高めることに貢献したのである。

螺旋モデルの帰結 ワールドクロスとCWTG

　「七つの螺旋」モデルは、時差の問題ばかりに留まらず、風を渡る者(註6)たちの間で古くから知られていた世界間現象にも適切な説明を提供した。すなわち、ワールドクロスと物理域の問題である。特に第四・第五世界のような二重世界に顕著なように、世界と世界がまれに接合し、同一の自然法則を共有する地続きの地理空間となるこの現象も、それぞれの世界軌道の交差・随行というかたちでの体系的把握が可能となった。また、世界の距離が離れるほど物理域の特徴も離れ、接近した世界ほど共通性が高まるという傾向も、このモデルによって直観的に理解できる。発見順に第一〜第七と番号づけられた世界たちが経てきた軌道は、そのまま物理域の転変を意味する。時にクロスしたり時に入れ替わったりと、各世界の物理域は決して固定的なものでなく、世界内に住む人々の世界認識の変化によって絶えず変わりつづけているのである。

　モデルがもたらした、もうひとつの帰結は、七つの世界の回転運動が描く広大な「円」は何を意味するかという問いであった。あくまで図は七つの世界の螺旋運動を説明するための便宜的な仮想空間であったから、かならずしも実体的な意味があるとは限らなかったが(註7)、ユーリらはこれを世界最大のWTG、セントラルWTG（CWTG）の性質の表象として適切だと考えた。CWTGは通常のWTGと違い、多世

(註4) アルベルト・アインシュタイン
「天才」の代名詞として最も頻繁に言及されるドイツの理論物理学者。相対性理論や光電効果の発見で前期量子論に寄与するなど、ニュートン以来の古典力学を一変させた二十世紀科学革命の象徴ともいえる存在。

(註5) 相対性理論
どんな運動系から観測しても真空中の光速度が絶対不変であることから、むしろ空間や時間の方が相対的に変化するものだという新たな力学を構築したのが特殊相対性理論。のちの一般相対性理論では、重力と時空の歪みを結びつけ、現代宇宙論の基礎ともなった。

(註6) 風を渡る
世界を移動することを指す、オーマ流の言い回し。

(註7)
こういう実体を持たない便宜的な数学概念や物理量が、後々になって実は想定外の実体的意味を持っていた、という発見は実際の科学でもよくみられる。たとえば、電磁気学におけるベクトルポテンシャルの概念や特異点をもつアインシュタイン方程式の解とブラックホールの存在など。

界系の情報調和が著しい崩壊の危機に瀕した際に膨大なエネルギーを要して開き、七つの世界を時差ゼロで結ぶ緊急安全弁である。世界がその外周に螺旋軌道を描く円筒の「内部」こそCWTGという「時のない空間」だと考えれば、多世界系現象をめぐるモデルの説明力はさらに高まるのである。

そして、広大な仮想円筒の全体として図示されたCWTGのイメージは、もはや単なる「ゲート」に留まらず、七つの世界にならぶ八番目の世界、ないしは全世界の上位の概念ともなるべき第0の世界空間なのではないかという理論的予測さえ喚起した。いまだ実証的裏付けは希薄ながら、CWTGの本性をめぐるこうした仮定は「絶対架空存在エレル(註8)」とも呼ばれている。

この問題は、多世界系宇宙自体の成立と意義にせまる鍵とも考えられており、さらなる本質的アプローチが要請される。

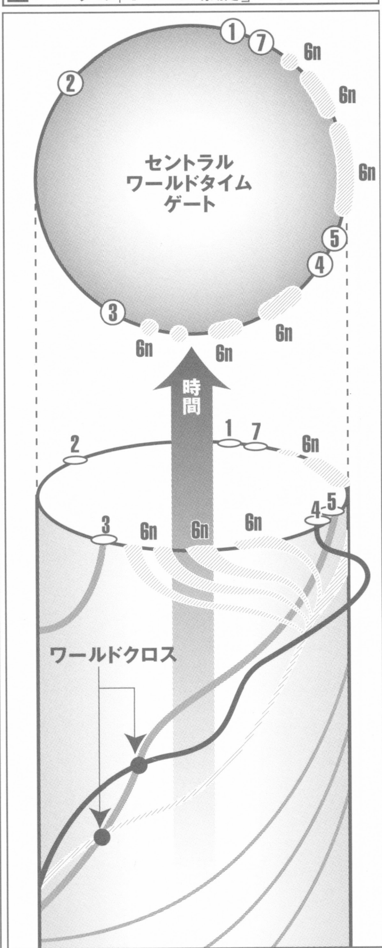
汎世界存在たちとオリジナルヒューマンの行方
～オーマ体系、世界間組織、「彼のもの」～

七つの世界とオーマの文化人類学

現実世界の常識からみて、螺旋軌道を描く七つの世界たちの法則のもっとも奇妙なところ。それは、マクロな「世界」の運動が、私たち人間というミクロな存在の意識や歴史の在り方に、密接不可分に関係しているということだ。たとえば「世界の軌道が第六・第七方向の物理域に移行する」というのと「人類の歴史から神々への信心が失われて唯物的な価値観が浸透する」というのとは、同じ事柄を別々の側面から表現しているだけであって、どちらかが原因でどちらかが結果ということでさえない。このように人間存在の運命と世界構造を一体として変化させる、この世界観の根本力学の正体はいまだ謎に包まれたままである。

だが、世界と人間の運命とが一体だと考える思考自体は、現実の人類の精神史において決して珍しくはない。むしろ、ルネサンス(註9)以降の西欧近代文明が地球の覇権を握るようになるまで、ほとんどの民族にとっては当たり前の思考スタイルだったといえるだろう。諸民族の神話をひもとけばわかるように、世界の創造や自然の運行を司る神々はとても人間的な存在であり、自分たち人間の社会とダイレクトにつながっ

■ユーリの「7つの螺旋」モデル



ユーリがモデル化した世界構造の概念図。セントラルワールドタイムゲートという名の巨大な円筒の外周側面を、WTGでゆるやかに連結されたそれぞれの世界が相互作用しながら、ぎこちない螺旋を描いて絶対時間軸を正方向に進んでゆくイメージ。

第４・第５、第７・第１世界はそれぞれ二重世界であり、第２や第３世界との距離は非常に大きい。このうち第４世界の軌道は精霊機導弾事件における「彼のもの」の解放を封ずるためウスタリ等のWTGが閉鎖され、世界運動の速度が大きくなって一時世界円筒の秩序からほどけかかったが、ガンパレード事件でのOVERSの介入等により正常な軌道に復帰している。

また、第４世界の異変に対処するため、ユーリは第６世界を約3000程度の別世界に分裂させ（各世界の過去もその時点で生成される）、第５－第７世界間と第４－第３世界間の空隙にはアステロイド帯のように世界群が拡がることになった。この事態が多世界系全体の安定にどのような影響をもたらすかは未だ未知数である。

（註8）絶対架空存在エレル
通常、ある世界にとって他の世界は相対的に架空の存在だと思われているが、どの世界からも実在性の確認できない絶対的な架空だという意味でこう呼ばれる。

（註9）ルネサンス
ヨーロッパ文明の三大要素はギリシャ・ローマの古典古代文化（ヘレニズム）、ゲルマン精神、キリスト教とされているが、この最も核にあたるギリシャ・ローマ時代の人間中心主義的・合理主義的な精神をビザンツ帝国やイスラムとの交易を契機に再生させた十四～十六世紀の文芸復興運動。近代なる時代の扉を開けた。

ていると考えられていたのである。人々は、自然を自分たちの精神の世界とは切り離された無味乾燥な客観存在だとはとらえず、むきだしの自然法則の上にむしろ擬人的な決まり事・約束事の体系を重ね、自然を人為の認識力で色分けしていったわけだ。

　そんな、現在の科学万能の世からすれば蒙昧な迷信として片付けられかねない擬人的な「野生の思考(註10)」は、まだ世界軌道が今の状態に確定せず、人と神々がともに生きる物理域にあった太古の世では、確かな現実性のある認識にほかならなかった。そして七つの世界全体の調和が人類の存在と強く結びついている事実からすれば、個々の世界の物理域での物質とエネルギーの関係にばかり注視する現代科学よりも、一段普遍的な世界観であったともいえる。

　そうした人類普遍の世界認識の基層を突きつめ、七つの世界の構造と理を認識するに至った自然哲学と儀礼の体系が、「無垢なる者」すなわちオーマと呼ばれる一群の人々である。人が文字を発明し文献史料の生ずるはるか以前からの存在であり、その具体的な起源はあくまで遠い神話としてしか知られていない。最も古い伝承によれば、彼らは七つの世界がまだ当たり前のように繋がっていた太古、猫と争っていた犬の帝国に遣わされた殖民世界調査船団の水夫たちの末裔だとされ、いつの日か故国へ還るために、切り離された世界を越えて風を渡る技を磨きつづけてきたのだともいわれる。

　過去の多世界系構造の在り方にもかかわるその真偽は、今となっては当のオーマを名乗る者たち自身にとってさえ不明であるが、確かなのは彼らが汎世界的な情報子であるリューンのふるまいを制御するすべを体得し、それを操る民だということである。各世界に生きる人々の間にも、神々と契約したり、呪法や魔術で超自然の力を得るすべは幾通りもあるが、煎じつめればそれらの技は人々が信ずる自然への認識の体系であり、その精神内ポテンシャルがリューンを介して外界を動かす物理的エネルギーに転換する。その意味でオーマの体系は、人と自然・神々の間をリューンの使役を通じて取りもつ媒介的な存在ともいえた。

　オーマの人々にあっては、生きるための糧を得ることも、神と自然の摂理を感得することも、共同体のために戦いに身を投ずることも、すべて同じ「まつりごと」の一環であり、それを運行する祭政一致の儀礼の中で、武と舞は未分化である。「歌い手」と「戦士」の意味をあわせもつアラダと呼ばれるオーマの精鋭たちにとって、武器と楽器が一体となった武楽器を用い、舞踏服を身にまとって舞うように戦うことこそが、正しき作法とされた。そんな武楽器の種類ごとの使用スタイルの洗練や、リューンを武力として使役する絶技という技法の発展の中で、オーマは色の称号で分けられる七つの体系に分かれてゆく(図参照)。各色のオーマは、ギリシャ・ローマなどの多神教の神々のように、それぞれが司る属性をもち、具現化したシンボルが配されている。

　このオーマ七体系を束ねる頭領となるのが、「至高の歌い手」にして「万物の調停者」たるシオネ・アラダである。その称号どおり、シオネは人間と神々の盟約の証となる究極のシャーマンキングであり、最初はオーマ間の確執や争いをおさめ結束させるための統合のシンボルとして、他民族の巫女を招請したのが始まりだったという。以後、シオネは各オーマのパワーバランス上、もっとも弱いオーマから持ち回りで選出されることになる。代々のシオネにはおおむね女性が選ばれることが多く、リューンを操る強力な術と、歌い手・踊り手としての卓越、人心を掌握するカリスマが例外なく求められた。そこには、緊張の中で調和と均衡を志向する、彼らの独特の秩序原理がみてとれるだろう。

オーマの発展史と「彼のもの」の災厄

　こうした秩序をそなえたオーマ体系は発展を重ね、人類世界に繁栄を築くとともに、リューン使いの知と技は、遠く離れた辺境世界を感知し移動するすべをもたらした。オーマにおける情報の集積はWTGの風穴を開け、その者の可能性はリューンに乗って風を渡ったのである。あるいは、世界軌道が接近して物理域の重なったおりにはリューンの流れでそれを感知し、地続きの世界の行き来を意識して行うこともできた。

　かくてWTGを用いた情報転送とワールドクロスの利用という、二種類の世界移動方法を会得した一部のオーマたちは、かつて帝国の世界調査局だったという神話を信

(註10) 野生の思考
文化人類学者クロード・レヴィ=ストロースが無文字社会の調査を元に明らかにした、一見「未開」にみえる民族の認識の底にある、緻密で合理的な構造を示す概念。近代合理主義万能の見方への批判を始めた二十世紀後半の知的潮流の出発点のひとつ。



じ、未知の辺境世界へと風を渡りつづけることで故国帰還を果たそうとする事業を思い立つ。そのころの第一世界から第三世界までは、すでに彼らの版図たる「中央世界」であったが、おりしも未知であった現在の第四から第六にあたる辺境世界群の軌道が第二世界域へと急接近していたタイミングであり、六世界がグランドクロスする千載一遇のチャンスが到来しつつあったのを、おぼろげながらに感知したからである。

だが、つねに緊張をはらんでいるオーマたちの間で神話的帰還の大事業の方針を総意としてまとめるのは容易ではなかった。エリンコ以前の当時の多世界系知識では世界がいくつあるのかも、ワールドクロスの本質が何なのかも定かではなかったため、彼らが直面しようとしていた事態についての意見も様々に割れ、かえって対立を深める火種となった。そして世界の大会合がいよいよ訪れたとき、彼らを待っていたのは未曾有の大災厄であった。「彼のもの」すなわちAZANTが、あしきゆめの軍勢を配下とし、全生命を襲いはじめたのである。

悲しみの聖戦の勃発であった。

なぜ、AZANTがこの時期に活動し、世界の生物たちと敵対したのか。オーマたちが「彼のもの」と呼んだそれは、聖戦以前にも別のかたちで起動しては世界と人類への様々な災厄をもたらしたともいわれているが、今もってその全貌は定かではない。あるときには恐ろしい怪物を出現させ、あるときは疫病となり、さらに別のときには人類や生物そのものを変容させたりと、発現形態にはいくつものタイプがあるが、その本質は人類種および七つの世界の起源に関わる情報を保持した存在であろうとも予想されている。そもそも六世界のグランドクロスが起きた真因も、AZANTの活動そのものの結果だとするという説が有力だ。

だがそうした本質がもつ意味はともかく、悲しみの聖戦でのAZANTはクロスした世界全体への脅威以外の何物でもなかった。「彼のもの」の配下となった神々の力の前に、分裂気味だったオーマは苦戦を強いられ、世界は未曾有の危機に陥った。追い詰められた人々は、先代のシオネ・アラダの旗下にようやく一部の神々や動物たちとの連合をなし、光の軍勢を結成。神狩りの武具を集結させたアーカウやラーウの移動要塞の戦力を中心に戦い、多大な犠牲のもとに「彼のもの」を嘆きの平原に封じ、ひとまずの勝利を得た。しかし、人々の結束もこれが限界であった。戦後、シオネは人々にその強力な力を恐れられて毒殺され、次代のシオネをめぐる人間同士の争い・黄金戦争が勃発。この戦いで青のオーマの系譜が途絶し、オーマは六体系となる。新しいシオネは生まれることなく、オーマの求心力は急速に衰えていくのだった。

■オーマ6(7)体系の構造

系統		武楽器	属性とシンボル
白	正統オーマ（リン・オーマ）	琴弓	**純潔と制御** 鎖につながれた純白のドレスのオーマ
黄	天舞オーマ（セマ・オーマ）	管爪	**未来と挫折** 突き上げた拳のオーマ
赤	艶舞オーマ（ビアナ・オーマ）	鼓杖	**美と幻** 踊る女2人のオーマ
黒	怨舞オーマ（ファウ・オーマ）	鍵戈	**汚染と暴走** 背中合わせの男2人のオーマ
緑	奉舞オーマ（メル・オーマ）	盾笛	**力と現実** 緑の稲穂を持ったオーマ
橙	光舞オーマ（ルン・オーマ）	鳴混	**誕生と接続** 手をつなぐ男女のオーマ
青	剣舞オーマ（ガンプ・オーマ）	剣鈴	**過去と栄光** 突き立てた剣のオーマ

青を失い6体系となった含むオーマ体系の概要。ただし青の厚志を新たなる盟主として、青は復興の途にある。白はすべてのオーマの源流で、他の系統の絶技も一応使うことができる。各系統の精鋭たるアラダは、「赤にして薄紅」「緑の柊」といったスタイルで、各系統の象徴色に含まれるサブカラーの称号をもつ。



←復興の途にあるガンプ・オーマたち。青の厚志（右）は、A（完全なる青）から青の青を継ぎ、今代のシオネ・アラダともなる。青にして群青のニーギ・ゴージャスブルーに、第六世界の異世界侵攻からの救援の命と個人的なメッセージを託し、第六世界に遣わす。玖珂光太郎（左）と瀬戸口隆之（中）は、青にして群青のラキとキラの転生体。ともに赤の血が入った二重星のアラダである。

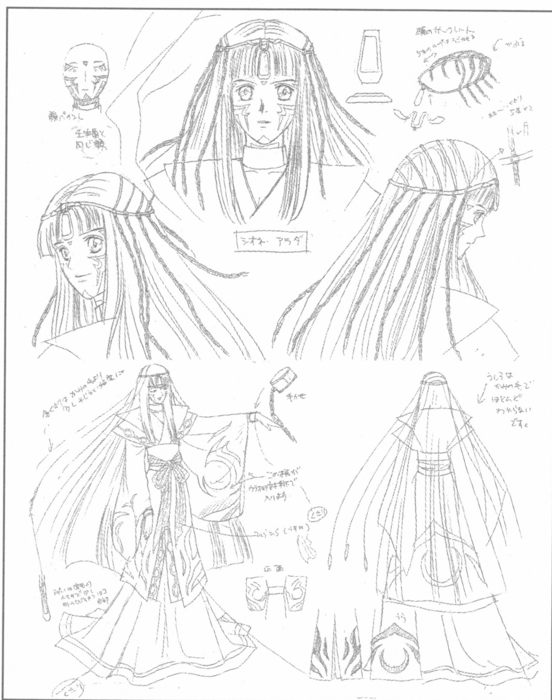
世界調査局の分裂とセプテントリオンの台頭

グランドクロスが去り、ふたたび世界が孤立する中、衰えてゆくオーマ六体系の末裔たちはかつての統率と栄光を取り戻すため、自分たちのエスノ・アイデンティティともいえる世界調査の事業を再開する。二度の大戦の傷口を数代かけて癒したのち、世界調査局は調査先の世界にいるオーマの同一存在たちとの慎重なコンタクトを求めながら、「中央」の第三世界側から「辺境」方向へのWTGを通じた探査を試行錯誤の果てに行ったのである。そのように慎重に事を進めた理由は、第一に異世界の自律性を損なう干渉を行ってはならないとする世界調査局の伝統的な原則のため。第二には、「世界移動存在は元の世界の人々の記憶から忘れ去られてしまう」という世界間法則上の問題に直面し、その克服法を開発するまでに時間がかかったからである(註11)。

かくて、WTG経由での安定移動を初めて実現し、正式に第四・第五の二重世界が「発見」された。おりしも第五側からオードが第四側へと第三次の入植をしていた時期であり、世界調査局は旧世界・新世界双方のオーマたちの間で汎世界会議を開いて俗事不介入の原則を確認する。しかし入植したオードが第四世界にあった嘆きの平原で不活性化していた「彼のもの」の遺跡を発見したため、人が怪物に変異する奇病ヤオトとして活性化してしまう。世界調査局は例外介入措置として対ヤオト技術の伝播を始めるが、この事態を防げなかった責任をめぐって新旧世界側のオーマが対立。一時は世界間戦争の危機とまでなり、世界調査局は解体した。以後はオーマと世界調査局の衣鉢を継いだ複数の世界間組織が乱立する時代となり、それぞれが対立しながら神話帝国の世界への帰還を目指すのである。その中でも最大の勢力となったのが、セプテントリオンであった。

セプテントリオンは元々、世界調査局内でも特に前線実行を担った技術者層を母体とし、抑制的な上層部の世界介入方針への不満をつよく持っていた。また、神話期からの古い伝承や技術面以外での学知から比較的阻害されていたことへの反動もあり、この組織は因習にとらわれず積極的な世界間介入に手を染める近代的な結社となる。能力主義の明確なヒエラルキーのもと、作戦・事業を考案するブレインワーカー、戦闘を担当するアームワーカー、実行工作員のフットワーカーなどの効率的な分業体制を整備してゆき、以後の世界間関係史の中心存在となっていくのである(註12)。

他にも穏健な勢力として、旧世界調査局



⬆先代のシオネ・アラダ。白のオーマより出、AZANTとの戦いを率いたが、戦後、人間たちの手によって非業の死を遂げる。その可能性は世界を巡ってのちの第五世界で壬生屋未央として転生。死体からののみタイプが作成されたりもした。

(註11) 世界移動の基本は、多世界の同一存在に元世界からリンクして記憶継承し、元存在が消去されることだが、この元存在消去の際に起こる周辺へのリューンの特有のひずみパターンを検知し修正すれば、移動に関する記憶の原状回復は一応可能となる。イメージとしては、ハードディスク内のデータを誤消去したときのデータ復旧の要領に近い。

(註12) こうしたセプテントリオンの来歴や性向は、どこかアメリカという国のそれと重なる。抑圧的な因習を厭い「約束の地」への脱出を試みた急進的な清教徒（ピルグリム・ファーザーズ）を始祖とし、圧倒的な力で全世界の覇権を握りながら、近視眼的な干渉で混乱を撒き散らす超近代の怪物。

(註13) フェルディナンド＝マゼラン　一五一九年、西周りでの香料諸島への通商航路を開くため、スペインを焚きつけ五隻の船団で世界一周を成し遂げるべく航海に出たポルトガル人の船長。帰り着けたのはヴィクトリア号一隻のみで、マゼラン自身はフィリピンで横死。

の正統を自認し世界調査局を名乗りつづける者たちや、発足当初はセプテントリオンと双璧をなしていたGIGUなどもあったが、存在感は薄く、第六・第七世界への発見到達は、技術革新の著しいセプテントリオンが中心になって達成することになる。

かくて彼らはマゼラン(註13)船団の世界一周航海のごとく、オーマの衰退という多大な脱落に苦しみながら七つの世界を渡りきり、神話の母世界たる第七世界へと回帰したのであった。もっとも、同じ世界とはいえ、たどり着いたのは帝国の威光のおよばぬ地球という未開の辺境惑星であり、彼らの帰還事業は新たな曲がり角に差しかかったわけなのだが。

以降のセプテントリオンやその対抗勢力たちの活動は、新興の対立組織のひとつであるアルファ・システムのゲームや関連作品に劇化され、語られているとおりである。あまりにも強大な世界干渉能力と膨大な歴史改変事業によって、数々の人道的な問題と世界構造の安定に危険をもたらし、下劣な死の商人として忌み嫌われている彼らが何をなそうとしているのかは、いまだ謎だ。

だが、神話帝国への探索帰還というオーマ代々の悲願、およびかつてはWTGではなくアーム(註14)と呼ばれる定常通路で繋がっていたという太古の世界構造の探求が、彼らの事業目的に重要な関わりがあるだろうことは想像可能である。今はみずからのやぶへびによって生じた「彼のもの」やクーラ・ベルカルドの脅威への対処に追われる彼らがどのような動きに出るか、注意深く見定める必要があろう。

「彼のもの」の本質と行方

一方、第四世界にヤオトをもたらした「彼のもの」は、歴史を通じ隠然と猛威をふるいつづけていた。悲しみの聖戦の際にもクード標準暦九〇〇年代の疫病の猛威の際にも、「彼のもの」の発現パターンとして共通するのは、初期状態においては人々や生命への致命的な脅威として認識されて鎮圧活動が行われるが、いったん脅威がおさまったようにみえた後も、生命へのわかりにくいマイルドな影響を長きにわたって残しつづけるということである。この特徴が認識されたのはごく最近になってからで、第四世界の人類がスキカ・スルナカン化する明らかな種の変異はともかく、セプテントリオンらがそれへの対応措置として行った第五世界人類の人為的なバイオ世代化までがヤオトの一貫であるという見方が支配的になった今日では、「彼のもの」の影響は人の自由意志にまで及ぶと考える必要がある。

オーマに伝わる語彙のひとつとして、人類のことを「猿のヤオト体」と呼ぶことがあるように、ヤオトによる変異のひとつの本質は、今のところ「生物の個体間の肉体的・精神的な距離を接近させ、情報コミュニケーションを極端に発達させること」にあるようだ。言葉をもたない猿なら言語を獲得して種が共同し文化や文明を築くことがそれにあたるだろうし(註15)、オードが同調能力を獲得して物理的な肉体の限界を越えることなども、まさにこの本質に適合する。このように、自他の境界を希薄化し、ナマの自然とは異なる抽象的な精神の世界を共有するベクトルこそ、人類を他の動物と区別して人類たらしめるものだともいえる。だからこそ「彼のもの」は、その災厄性にもかかわらず、人類の起源情報をいだく存在・オリジナルヒューマンだと考えられるようになったのである。

また、悲しみの聖戦時のグランドクロスやアルスマグナ後のWTG閉鎖、それにセプテントリオンが母世界防衛のために執った第六世界の大分裂措置もヤオトの一貫と考えれば、「彼のもの」すなわちAZANTを、人類種のみならず世界構造の変異要因としてとらえることも可能だろう。

第七世界の現実で唱えられている宇宙論の考え方に人間原理(註16)というものがあるが、実際、その想定をもはるかに越えるかたちで、七つの世界の世界間法則は人類の存在性と密接に関わっている。だとすれば、「彼のもの」は生命というミクロコスモスと世界構造のマクロコスモスをつなぐ媒介的存在だとも考えられよう。

この世界に、他の生物とはあまりにも違いすぎる人間という種がいる不思議。そしてその人間が、安定した生存と増殖を維持するという生物としての目的を達するや、今度は様々な神話や哲学や科学を創り、必要を越えた徹底さで世界を認識しつくそうとする欲望にとりつかれるという不思議。

現実に私たちの先人が古くから探求しつづけてきた、人と世界の関係をめぐるそんな根源的な問いへの答えを、「彼のもの」の行方は握っているのかもしれない。

(註14) アーム
WTGが通常は潜在状態にあってごく近い地理的距離を繋ぐのに対し、アームは世界間に定常的に架かる、恒星間レベルの宇宙距離を時差ゼロの超光速で繋ぐ橋のような存在。『RtoG』に、かつてブータが大逆転号の一等航海士としてオリオンアームの向こうまで駆け巡ったとの記述がある。

(註15)
「文化の定義は、ほとんど星の数ほどあるらしい。しかし、生物学、とくに進化論の立場から意味のある定義はただひとつ。『遺伝子によらない世代間の情報伝達体系』である。」佐倉統『現代思想としての環境問題』(一九九二年　中公新書)

(註16) 人間原理
一九六一年、ディッケが「宇宙の基本定数の偶然とは思えない相関」の背後には何らかの法則性があり、人間の存在こそがその法則の存在の帰結だ(「弱い人間原理」)と説明したことに端を発する現代宇宙論上の立場。一九六八年、カーターはこの立場をさらに強め、「宇宙は発展のある段階で人間を生み出すように作られている」とまでの「強い人間原理」を主張。

異世界たちの世界律

～各世界の本質的特徴、基幹技術、人類史の相同～

リューンがもたらす世界律の連続的遷移

七つの世界を貫く世界間法則の作用によって、各世界の人類の歴史の本質は基本的に同じように保持されている。ではその、世界の物理域の違いによらずに保たれる「本質」とは、一体どういうことだろうか？

世界間情報調和の基本メカニズムは、WTGを通じたリューンのやりとりである。我々の世界の物理では、情報とはあくまで物質・エネルギーの二大要因が形成する二次的なパターンとしてしかとらえられておらず、いろいろ試みはあるが(註17)、自然を形成する独立の次元としての資格は与えられていない。だが多世界系の相互作用は、リューンに媒介された情報が宇宙の第三の基本因子として物質・エネルギーとも等価に相互転換し、人間たちの精神や歴史のあり方と物理的自然の法則とが直接的に繋がることで成立している。また各世界の物理域の違いも、リューンがどのように物質・エネルギーと結びつきうるかの程度や様式の違いから生じている可能性が高い。

たとえば、現在の第七世界では精霊や神々などの情報的・精神的な存在や力を実体あるものとして信じていない人々の方が圧倒的だが、「式神の城」事件の第六世界ではそれは衰えたとはいえ確実に実在しているし、さらに第四世界では精霊回路という汎用技術によって当たり前のように人々が利用している。あるいは、世界円周の逆回り方向にある第一や第二世界についても、魔法の実在や、地球が丸いかどうかも定かではないというファンタジックな特徴が漏れ伝えられていたりする。

これらのことから、情報素粒子の存在さえ認識されていない第七世界を最低線として、世界が離れるにつれリューンと他の物質・エネルギーとの相互転換は容易になり、「もの」と「こころ」の垣根がだんだん低くなっていることがわかる。さしあたりはそんな「リューン還元論(註18)」が、各世界の物理域の違いと、人間の活動を中心に各世界の均衡が取られるメカニズムについての、一応の法則的説明となるだろう。

それぞれの世界律のかたちと人間存在の運命

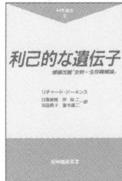
以上のような規則性にしたがい、リューンの流通が要となる七つの世界の世界観では、人が世界を認識するのみならず、人の認識が世界をつくりかえたりもする。七つの世界の違いとは、人の世界認識の違いのことだとも言い換えられるのだ。では、他の異世界では、世界の律はどんなふうに人間の存在と結びついているのだろうか。

今のところ第七世界からもっとも遠く隔たった世界が、かつてのオーマたちの神話回帰の旅の出発点であったともいう第三世界である。世界間時差も大変に大きく、CWTGからの取得情報を元にした『水素の心臓』では、やっと二十一世紀を迎えたばかりの第七世界よりもずっと先の未来まで時を刻んだ年代記が語られている。この世界の人類は、〈水素の心臓〉という自然の有機寄生体を鋳型とし、様々な用途の〈心臓〉を人工的に創りだすことで文明を進歩させてきた。その技によって人類は自己と世界を変容させ、恒星間宇宙にまで版図を拡げた人類は、もはや人型にすらこだわらない星間種族になっていったという。さらに〈心臓〉の起源にも関わるらしい銀河系中心に母星をもつ「根元種族」つまりオリジナルヒューマンとの接触が、徐々に歴史の表舞台にクローズアップされていき、熾烈な銀河大戦での全面対決にいたる。

この、銀河系中心動乱の余波は、セプテントリオンの世界分裂策によって第三世界近辺にまで飛散した第六世界群のいくつかにも及び、『女子の本懐』で小村佳々子が鬼魂号と出会った世界もそのひとつ。これら第三世界に近い第六世界群は日本月という月面国家をもつ点なども共通しているが、第六世界域の世界群の多くは第七世界よりも未来の時間軸にあり、士翼号などの発展した機械技術によって空間距離の壁を越え、人類は歴史の舞台を宇宙に移している。

すでにガンパレード事件等のバックグラ

(註17)
たとえば物理学者シュレーディンガーが「生命とは何か」(一九四四年)で説いたネゲントロピーや、動物行動学者ドーキンス『利己的な遺伝子』(一九七六年紀伊国屋書店)で主張された自己複製子(ミーム)の概念など。



(註18)
このように、その作品世界の世界観の特徴が、ある仮想的な素粒子の設定ですっかり説明されつくしてしまう例としては『機動戦士ガンダム』シリーズのミノフスキー粒子が有名。

ウンドでも、セプテントリオンや機動建設アルファーシステム社による火星の水資源をめぐる騒動の存在が漏れ伝えられており、今後のアルファ・システムの作品でも近地球圏宇宙をめぐる事件が扱われることが予想されよう。

精霊回路の発展によって一時は全世界でも屈指の文明を築き上げた第四世界でもまた、超技術の発展にともなって種としての人類は変容している。すでに述べた人々のスキカ・スルナカン化とは、第三世界の「戦いを忘れた未来人」への道筋と同様のものであり、物理的な距離を越えた精神同調能力が、徐々に個体であることの意味を喪失させ、闘争心を含む自己保存本能を減退させてしまったと考えられる(註19)。

だが、「個」の壁を融かして他者とわかりあい、天然の自己保存欲求を失うことが、大局的には必ずしも平和をもたらすものではないことは、全員が平和主義的な種族になったはずの第四世界人たちの逆侵攻によって、未曾有の世界間戦争の舞台となった第五世界の史実をひもとけば明らかであろう。

聖銃の帰巣機能に従うクーラ・ベルカルドの単純な煽動により、確固たる自己を失くしてしまっていた第四世界人＝幻獣たちは、純粋な集団意識を一度信ずるや個としてそれを疑うことはできず、歯止めなき破局へと突き進むしかなかったのである。

そしてもちろん、この事情は単一の目的のために生命科学技術で自己を造り変えつづけてきた第五世界側人類の大半にも、程度はマシとはいえ少なからず当てはまるものだ。己の実質的な利害欲得を自覚する能力に乏しかった両者の間では政治や外交という関係がなかなか成り立たず、戦いは六十年におよぶ泥沼となった。

現実とは、決して単一の理念や要因だけで素直に動いてくれたりはせず、かように複雑なものなのである。そして、一時的にでも事態を収拾することができるのは、そうした複雑さから目をそらさずに、粘りづよく現実に付き合いつづけた者だけだ。そんな種類の真実は、どこの世界の律にあっても、きっと変わることはないだろう。

オリジナルヒューマンの影響と第七世界史への波及

こうしてみてきたように、それぞれの異世界たちの人類史の大まかな展開には、確かに共通性がみられる。人類を単純な自己保存と自己増殖だけを旨とする「普通の生物」から切り離しジャンプアップさせる、その世界の物理域なりの基幹技術の確立。および、その技術文明の極端な発達による、個体間の精神的な距離を縮める方向への人類種の変容。それによる空前の規模での破局的な衝突の勃発。

そしてこうした人類史の流れ自体が、「彼のもの」すなわちオリジナルヒューマンによるヤオトの影響だという考え方も当然可能だ。では異世界たちを貫く共通の歴史パターンは、我々の第七世界ではどのように現れているのだろうか。

おそらく、その最もわかりやすい転換点のひとつが、『ヴァンシスカの悪魔』でも描かれたナポレオンの登場であろう。彼の登場は、市民革命での身分制度・宗教権威からの解放や人権概念の確立以上に、ばらばらだった人民を世界戦争の中で均質な「国民」という存在になるよう実質的にまとめあげ、以後の人類が群体として「近代」という、精神と環境へのかつてない改変をともなう文明の推進に向かう契機となった。

また、ヤオトがもたらした第五世界での長い幻獣戦争に相当するように、私たちの世界の二十世紀後半も、人間の欲望を極度に効率的に追求するグローバルな社会システムと、その矛盾を全体主義的な理想で克服しようとした反システム運動とが人類世界を二分し(註20)、地球の全生命を人質とした終末的な冷戦を戦い合った。そして、前者が一応の勝利をおさめたのちは、「唯一の超大国」の覇権の下に、インターネットや携帯電話などの高度な情報技術が世界中を覆って人々の距離を近づけ、随所に深刻な矛盾や不平等や紛争の火種をまきながら、人類の精神文化に暴力的なまでの均質化をもたらそうとしている。

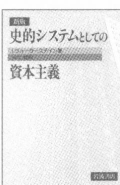
だとすれば、アルファ作品が題材とする異世界たちの運命は、私たちにとって決して他人事でもないのかもしれない。様々な人や勢力の意図、自然や超自然の法則が複雑に絡まりあう絵空事の読み解き方は、私たちが世の矛盾や袋小路に対したときに、その構造や来歴を考え、正面から乗り越えたり、まんまとやり過ごしたりするための作法とさほど変わりはしなかろう。

そんな実際的な現実認識の鏡とすることもまた、七つの世界の風を追う者の功徳として体得しておくべき道ではなかろうか。

(註19)
こうした、知性や観念の進化と生物種としての衰退を絡めるビジョンはクラーク『幼年期の終り』(一九五三年　ハヤカワ文庫)以来、多くのSF作品等で反復されている。アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』の人類補完計画もそのひとつ。



(註20)
各国の個別史を越えた緊密な世界システムとして近代以降の資本主義世界を大局的にとらえたのが、アメリカの社会学者・歴史学者ウォーラーステイン。『史的システムとしての資本主義』(一九九七年　岩波書店)等が参考になるだろう。



【昇華編】2000年代型絵空事娯楽（フィクション・エンターテインメント）

「七つの世界」サーガのもたらしたもの

◉中川大地

現実という言葉は、三つの反対語をもっている。〈理想と現実〉、〈夢と現実〉、〈虚構と現実〉というふうに。一九九〇年代の初頭という時点に立って、一九四五年の敗戦以降の日本の四十五年をふりかえってみると、時代の心性の基調色というべきものは、ちょうど十五年ずつの三つの時代に分けることができ、それぞれの時期を、「現実」のこの三つの反対語によって性格づけることができるように思う。

第一に、一九四五年から六〇年までの、「理想」の時代。（略）第二に、一九六〇年から七〇年代前半までの、夢の時代。（略）そして第三に、一九七〇年代の中葉から九〇年までの、虚構の時代。（略）

現実との関わりということでいうなら、「理想」に生きようとする心性と「虚構」に生きようとする心性は、現実に向かう仕方を逆転している。（略）理想に向かう欲望は、また現実に向かう欲望である。（略）虚構に生きようとする精神は、もうリアリティを愛さない。

「虚構の時代」の世界観遊戯

冒頭は、社会学者・見田宗介（みたむねすけ）が『現代日本の感覚と思想』（一九九五年　講談社学術文庫）で示した、戦後日本の経済発展に伴う人々の現実認識の変容についての一節。ここまで、あたかも実在の歴史事件や自然法則を眺めるような作法で「七つの世界」のフィクション設定を追ってきたけれど、そんな実際には行けも触れもしない絵空事の体系は、私たち自身の「自分事」として、何らかのリアルな意味を持つのか否か。あるいは、意味を持ちうるような受けとめ方があるなら、どのようなものか。かつて「GPM23」の第七論理トラップは、プレイヤーの現実の行動を異世界の物語に鮮やかに巻きこんだ。ならばその逆にもまた、真がありはしないか。そんな問いに挑んでみるための、補助線のひとつとして引いた。

見田が上の認識を示してからさらに十五年が経とうとしている現在、新たな名前をつけるべき時代が過ぎたかといえば、さにあらず。九〇年代が「失われた十年」と称されるように、バブル崩壊後の経済の停滞下で、とりわけ生産労働への参入率が低くなった若者層の「虚構」的な消費モードへの耽溺は、表層の気分を躁から鬱に転じつつ、いっそう深まったとみるべきだろう。

かくて三十年もの長きにわたる「虚構の時代」の中、私たちのフィクションとの付き合い方も大きく変わった。かつてはそれは、日常の憂さを忘れる非日常の「祝祭」的な時間であったり、日常現実の奥底に眠る真理を改めて感得したりする「文学」という営みだったりしたのだけれど、いまや情報メディアの急激な進歩に支えられ、人類史上かつてない規模で日常的に「消費」できる情報環境が到来している。

そんな膨大なフィクションの供給体制は、従来の物語の制作ー鑑賞スタイルとはまったく異なる文化を生み落とした。おそらくその原型は、英国の作家J・R・R・トールキンが、キリスト教以前の古代からの神



話が自国に乏しかったことを動機に、現代人のための新たな神話とすべく、徹底的なリアリズムによって『指輪物語』をはじめとする一連の作品で、中つ国の悠久の歴史や諸種族の文化生態、架空の言語体系に至るまで、物語に描ききれないほどの膨大な情報量で異世界の律を創造したことに見出せる。つまり、日常世界と不思議の国とを行き来する型のそれまでのファンタジー文学とは一線を画す、完全に異世界だけで自足したハイファンタジーの様式の確立。

こうした海外ハイファンタジーや大河SFシリーズに生まれた自己完結型の異世界構築様式が日本に輸入され、高度情報社会化や独自の漫画文化の文脈とも結びついて、虚構と親和性の高いオタク文化の在り方にふたつの面で大きな影響をもたらした。

ひとつは、主に送り手側の事情から生まれた変化。アニメやゲームを中心とするフィクション産業の中に、異世界の設定体系を継続的なコンテンツ供給のための共通資源として利用する、メディアミックス型の商展開が常識化したこと。この最大の例が、もはや一大産業と呼べる規模にまで成長した『ガンダム』シリーズの関連商品展開だ。評論家の大塚英志(おおつかえいじ)はこれを、かつては国家や社会に対するイデオロギー的な「理想」や進歩への「夢」が占めていた〈大きな物語〉への欲望とポジションを、「虚構」が代替するようになった事態として論じた(『物語消費論』一九八九年　新曜社)。

もうひとつは、受け手の側から生まれた変化。トールキンのハイファンタジーがまずはRPGという「物語作成キット」の起源として知られているように、異世界設定が個々の物語の作家性・主題性と切り離された共通パーツとなることで、受け手がそれをゲームのプレイやアマチュア創作を通じて解体―再構成し、自分なりの〈小さな物語〉を自作・体験し、誰もが気軽な趣味やコミュニケーションの具として交換しあう習慣が定着したこと。以前からあったアニパロ同人誌文化の伸長とともに、「二次創作」と呼ばれる同人コミュニケーションの気風を準備し、とりわけ『エヴァンゲリオン』以降のオタク系フィクションの多くが、あらかじめ「二次創作」的再利用を前提とした類型的な〈物語〉喚起パターン、すなわち「萌え要素」の集積として制作されてゆくようになる。批評家の東浩紀(あずまひろき)は、こうした事態をもって、「虚構」化した〈大きな物語〉への欲望すらもはや持たない新世代オタクたちが、〈大きな非物語〉としての「萌え要素」のデータベースに条件反射的に感応する「動物の時代」の到来だとした(『動物化するポストモダン』二〇〇一年　講談社現代新書)。

「公式設定」をめぐる対立

以上、長い状況整理を続けてみたのは、こうした「虚構の時代」型の異世界構築の一類型である「七つの世界」をめぐり、ファンたちの間で大きく分かれた受けとめ方のちがいを洗ってみるためだ。つまり、

『ガンパレ』なり『式神』なりの直接のゲーム体験の背後にある「世界の謎」に魅惑された層と、激しく嫌う層との分裂。

その心性の底にあるものをさらに細かく分ければ、首尾一貫した〈大きな物語〉的な虚構体系を欲する「ガンダムサーガ型」と、あくまでゲーム体験から得た自前の〈小さな物語〉を最優位に置く「TRPG型」、ないし公式設定を自分の「二次創作」的な嗜好属性にとって都合のよい「萌え要素」の素材データベースとしてのみ受けいれる「ポストエヴァ型」といった感じになるのだろう。おそらくは「虚構の時代」の進展に伴うオタク的消費スタイルの変遷に対応する、こうした三世代の受容形態が併存・衝突する様子が他にはない規模で垣間みられたのが、この設定体系のユニークな特徴でもある。

このうち後二者の性向を持つファンたちの一部が、熱烈な「アンチ世界の謎」派になったりもした。特にプレイする人ごとに異なる体験性が売りだった『ガンパレ』のブームの渦中では、ゲームの範囲を越えて次第に明らかにされる過剰な「公式設定」や設定者の饒舌への反発もまた、口コミヒットをだいたい二〜三ヵ月遅れで追うような時間差で盛り上がっていた。

すなわち「〝自由〟だったはずのゲーム体験を裏切り、めいめいに異なっていてよいはずのストーリーやキャラクター像を自分なりに楽しむ権利を奪う〝公式設定の横暴〟は許せない！」的な、えらくナイーブな立場からの批判や評論が、一時期活発に交わされたのだ。

その気持ちは、一面よくわかる。「虚構の時代」下での「ガンダムサーガ型」から「ポストエヴァ型」への推移を、「物語の創作特権」が送り手側から受け手の側へと解放されていく過程だと考えれば、堅固な「伽藍」スタイルの「七つの世界」の公式設定は、ある意味時代への反動だ。『ガンパレ』がその自由な体験性から伝説的な草の根ムーブメントとなった風通しの良さを、みずから放棄するものでもあっただろう。そんな「反動」を許せないゲームバカの純情もまた、「ガンパレ現象」の大事な一部として記憶されるべき風景だったと思う。



だが、実際問題として彼らが直面したのは、「だったら見なきゃいいじゃん」という、身も蓋もない良識でしかなかった。たかがゲームの遊び方ごときに付随する〝自由〟に、何ほどの価値があろうかと。何重ものメディア環境のオブラートに包まれ、どこかの誰かにすべてお膳立てされたパッケージ娯楽を消費するだけの立場で発揮できる創造性や能動性など、他の時代のリアリティからすれば、やれムーブメントだ伝説だ反動だと騒ごうが、しょせんはママゴトの範疇でしかないというのが、状況を俯瞰した場合の正しい認識だろう。

ただ、一方ではこうも思う。一切の内省も掘り下げもなく、ただ「イヤなら見るな」と他者を視界から外すだけの「良識」が抱く病理の方も、じゅうぶん自覚されていて然るべきではないかと。職場や学校や地域共同体など、顔の見える生身の人間関係の重みが低下した「虚構の時代」にあって、「イヤなら見るな」の処世は確かに得体のしれないネット社会の危険から身を守り、無意味に他者に傷つかずに済ますための最低限のセルフコントロール作法ではあろう。けれど裏返せば、趣味嗜好別・人格類型別に細分化された擬似コミュニティを生活の中心に置いて生きることもまた、本気で可能な現状である。ただでさえ価値観や性向の異なる他者との摩擦を通じ、ひとの身になったり、みずからを知ったりする機会が痩せ細っている中（第七世界におけるヤオトの進行…⁉︎）、せめて同じゲームファンの枠内での微細な衝突くらい練習問題なり予防接種にできず、どうして自他の適切な距離の取り方など身につけられようかとも。

「〝アンチ〟も〝信者〟も、最近両方ともいなくなりましたね、期待通りに。正直、売り上げが伸びて一般化するにしたがって、この辺は普通の消費物になった、てな感じですわ。あの熱さに、多少の懐かしさと淋しさがありますが。まあ、あれはアルファの実力には過ぎたるものだと今も思ってます。中庸が最善ですな」

『ガンパレ』ブーム当時を振りかえる、芝村裕吏の感慨。もはや祭の熱狂は醒めて久しく、「イヤなら見るな」ないし「本気にするな」の棲み分け前提は、ほぼ行き渡ったのではないかと思う。ならば、自分は安易な〝信者〟でも〝アンチ〟でもない健全なバランス感の持ち主だと信ずる人々が、その余裕を担保に、今だからこそ引き出せる資産が「七つの世界」にあるとすれば、それはどういう視角においてだろうか。

改めて問う「七つの世界」の真価

「イヤなら見るな」「本気にするな」という貧しい処世を一歩踏みだす、フィクションが本来抱いているはずの力。それをまんまと現実の側へ掴みだすための切り口としては、たとえば一見セプテントリオンなどの超越的な陰謀がすべてを裏で操っているようでいながら、実のところはかなり限定的な意図や法則がばらばらに作用して劇中の事件が起きている複雑な様相だとか、主人公たちが単に一面的な正義を振りかざしているように見えつつ、それが現実のままならなさへの深い諦念や悟りゆえであることを匂わせるあたりの人物造形だとかも、いろいろ掘り下げてみるべき余地はあろう。

だが、ここでの問題意識でひとつ選ぶとすれば、やはりあの「GPM23」をこれまでの最大の達成とする、異世界と現実との関係設定こそ、「七つの世界」に見出すべき最優先の抽出事項ではないだろうか。その真価は、奇矯なスタイルにみえつつも、トールキン以前の異世界ファンタジーの本義に、現代らしい絶妙な仕方で堂々回帰してみせたことだと、筆者なんかは考える。

『指輪物語』以降のハイファンタジーというサブジャンルの特色が、架空の異世界だけで自足し、現実世界との直接形式上の結びつきを排除するものであったことは、すでに述べた。その結果、トールキン自身の意図とはおそらく別に、「ファンタジー」という語が単に「剣と魔法の架空世界」の意匠のラベルと化し、ゲームを中心とする新興のフィクション産業の重要な資源となって、空前の規模で増殖するようになった展開も、周知のとおりだ。そうなる過程で、私たちの身のまわりのフィクションから

は、もはや形式面だけでなく、内容的な主題や表現スタイルの面からも、「現実」とのリンクが失われていく全体傾向にあったことは、疑いえないところだろう。

そのこと自体は、ゲームやハイファンタジーの問題にとどまらない社会的な変化の帰結という面もある以上、決して一概に悪だともいいきれない。しかしながら、少なくとも良質と評価されるファンタジーが、単なる夢想的な絵空事にとどまらず、現実を批判的に描き出す手法として常に認知されてきたことを鑑（かんが）みたとき、私たちが現実世界の本質と向き合うためのひとつの可能性をむざむざ退廃させることが、決して「良いこと」であるはずもないだろう。

そうだとすれば、あたかも現実とは隔絶された「普通の産業フィクション」としての体裁を究極的なまでに踏襲しながら、その虚構の体系の中にまんまと「現実」を取りこんでしまった「七つの世界」の手口の意味は明らかだ。何のことはない、「現実の批評的な写し絵」としての本来のファンタジーの正統な可能性を、改めてこの二〇〇〇年代の現実に取り戻しただけのことではないだろうか。

それに気づけば、第七世界から世界が離れれば離れるほど、世界の「法則」自体が現実→虚構というグラデーションで変化してゆくというデザインの真意も、ごく自然に腑に落ちるのではないかと思う。佐藤さとるによれば、ファンタジーの成立要件とは、現実世界とは異なる特殊な「法則」が、架空世界のリアリティを明確に規定することだという（『ファンタジーの世界』一九七八年　講談社現代新書）。つまり、人間の想像力・認識力が現実を切り分けてきた作法そのものを、複数の世界法則のグラデーションで現しつくしてしまおうとする、いわば「ファンタジーのファンタジー」。

当初は第七世界からは最も遠いと思われた、「剣と魔法」な物理域にある第一世界の世界軌道は、実は第七世界と二重世界の関係にあるのだという。情報技術の発展が、かつてないほど「ファンタジー」を蔓延させているこの現実世界の有様の主題化として、それは確かに鋭い見立てであろう。

いずれ第一世界へと凪を渡ったニーギたちの物語として展開されるのだろう新たなゲームは、私たちをどのように巻きこんでくれるのか。ひとつ固唾を飲んで待つことにしたい。

「されどゲーム」のダンディズム

「虚構の時代」のきわめてマニアックなタコツボにありながら、現実の抱く普遍性へのまなざしを秘めた、言葉の正しい意味での「世界の観かた」。そんな描像が、この奇妙な絵空事娯楽を私たちのリアルに軟着陸させるための道筋になるかと思う。

もちろんその道を歩むには、私たちの側の受けとめ方の方も、絶えず工夫してゆく必要がある。目前のゲームが、「たかがゲーム」という「悪い遊び」だということを充分わきまえる距離感を最低のたしなみとし、醒めた視線で常に自分と相手の正気を値踏みしながら、いざプレイにあっては人知れず、「されどゲーム」の絵空事に真剣に没入してみせること。そんな抑制の効いた緊張感あるフィクションとの付き合い方こそ、真のゲームバカが誇るべきダンディズムなのではないかと。

「虚構の時代」の次を「動物の時代」と称す論者がいると、先に述べた。が、この一例ある以上、そんな諦念に与（くみ）しはしない。「七つの世界」で汲みとるべきは、そんな反時代的な啖呵でもある気がするのだ。

第3部

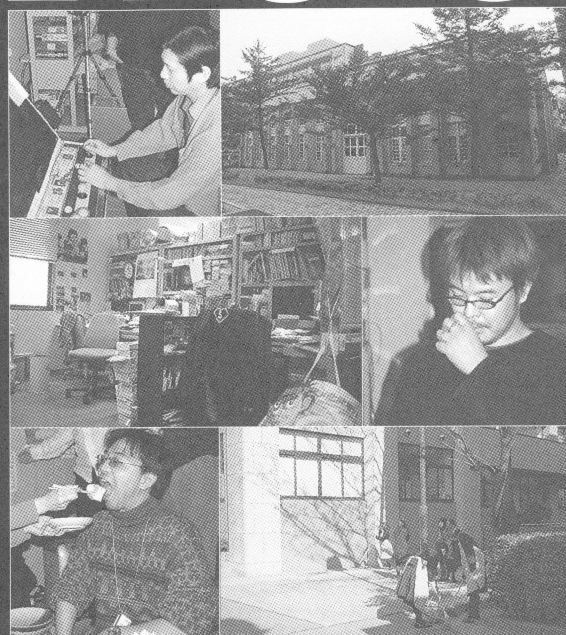
「青きゲーム開発会社（ディベロッパー）」アルファ・システムの実像

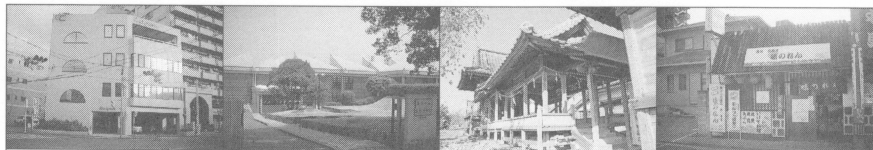


Part.3

FACTS

地元・熊本をゲームの舞台とした『ガンパレ』のヒットで、多くのファンが「聖地巡礼」のごとくアルファ・システムの社屋や、ゲーム中に登場した場所のモデル・スポットを訪れました。アルファの人々もまた、公式サイトの訪問者や会社見学の希望者を非常にフレンドリーにもてなし、作り手と受け手の距離の近い独特なファン・コミュニティの形成に一役買っています。多くの企業の分業で成り立つ今時のゲーム業界にあって、パブリッシャー（自主販売元）機能をもたない地方の一開発会社が、こうしたかたちで人気を得るのは、きわめて異例なことです。あたかもゲーム世界の住人であるかのようなこの青いロゴの会社とそれを取りまく時空には、一体どんな現実像が発見できるのでしょうか。





アルファ・システム熊本紀行



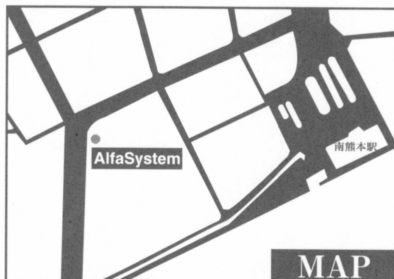
取材・文　仲村明子

■潜入訪問記

アルファ・システムの素顔

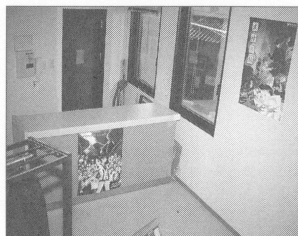
アルファ・システム創業時の社屋所在地は熊本県飽託(ほうたく)郡北部町（平成三年に熊本市に編入、現四方寄(よもぎ)町）。そこは佐々木社長の実家の別棟でクリーニング工場兼子ども部屋の二階建ての建物だったとか。その翌年、アルファ社屋は熊本市九品寺(くほんじ)に移転。

平成十年には熊本市南熊本に自社ビルを建て移転しました。最寄り駅はＪＲ豊肥本線南熊本駅。そこから徒歩三分程度でアルファに到着できます。



◆株式会社アルファ・システム
〒860-0812　熊本県熊本市南熊本5-10-17
TEL：096-366-5598　FAX：096-363-5633
E-Mail：webmaster@alfasystem.co.jp
※会社見学を希望の際は、10日程前までには連絡を！

1階 玄関～受付



アルファの社屋の一階は玄関と駐車場だけ。これは以前の社屋時代に大きな洪水を経験し、念のため一階に大切な機器を置くことを設計時に避けたからだとか。

玄関は大きくガラス張り、その上には燦然と青く輝く『Alfa　System』のロゴがあります。

さて、入り口にあるインターホンを押し予約してある名前を告げると入り口のロックが解除され開きました。誰かが階段を駆けおりて来ました。広報の青木さんです。

さっそく質問しちゃいました。「ファンの訪問ってけっこう多いですか?」って。
「旧社屋があった九品寺時代は、近所の子供たちとか銀行つながりでゲームに興味がある方。または塾の子供たちが連れだって来たりとかの地縁が中心でした。まあ中には純粋なファンで来る方とかもいらっしゃったんですけど。前社屋は案内者がいないとわかりにくかったというのもあります。
なのでファンが、いつ頃から来たかというと、このビルに移ってからですかね。
で、まあ『ガンパレ』の発売から、ウェブとかでの「熊本に来たいんですけど」「じゃあうちの会社に遊びに来てください」みたいなやりとりをきっかけに、順次「ああ、そういうことも出来るんだ」ということで増えてきました」
二階の入り口には『ガンパレ』のA1サイズのポスターが貼られています。
「このポスターはですね。弊社佐々木(社長)が、書き下ろしデータを四分割してプリントアウトし張り合わせた手作りなのですよ」
と、青木さん。そして私たちは二階の部屋に入ります。ここでほとんどの開発作業が行われるそうです。

2階 開発室



アルファの出社時間は九時四十五分、終業時間は十八時半となっていますが、残業もあり、最終段階では徹夜が続くことも。それでもほとんどの社員が定時に出社して、遅刻はまれだとか。
ドアから入って右手が総務。その奥が憩いの空間。ソファーやTV、マッサージイスもあります。本棚には雑誌が並び一般書に混ざってファンから送られてきた同人誌も沢山並んでいました。
入り口から左手はゲーム開発現場となります。一番手前が佐々木社長の机。その隣が芝村裕吏さん。この二人の机は数年来不動で、他の方たちの机はプロジェクトごとに移動するそうです。
一番突き当たりにある部屋がサウンドルーム。ここで『式神の城』などの音楽が作曲されたとか。

会社沿革
(※アルファ・システム会社案内より抜粋)

一九八八年
・熊本県飽託郡北部町にて、株式会社サムシンググッドとの対等出資により資本金四百万円で設立
・株式会社ハドソンとの業務のため札幌に開発部を設置
・熊本大学近辺に第二開発室を開設
・デザイン部門およびサウンド部門を新設

一九八九年
・事務所を熊本市九品寺MⅡビル二階に移転、第二開発室を統合
・ハドソンより感謝状を受ける

一九九〇年
・札幌の開発部を閉鎖、熊本に開発業務を一本化
・業務拡大に伴い九品寺MⅡビル一階に事務所を増設

一九九一年
・デザイン課を新設
・サムシンググッドとの資本提携を解消、資本独立

一九九二年
・企画部企画課を新設

一九九三年
・開発推進課を新設

一九九五年
・資本金を一千万円に増資

一九九六年
・株式会社ESPの設立に資本参加
・業務拡大に伴い九品寺MⅡビル二階に事務所を増設
・ユニセフより感謝状を受ける

一九九八年
・南熊本に新社屋ビル落成
・資本金を二千万円に増資
・ホームページを開設、運営開始

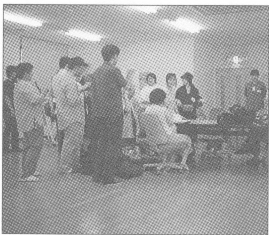
二〇〇〇年
・社員数が五十人を突破、九州最大のゲーム会社に

二〇〇一年
・『ガンパレード・マーチ』第五回日本ゲーム大賞優秀賞、第四十回日本SF大会星雲賞メディア部門を受賞

二〇〇二年
・中小企業創造活動促進法に認定、県より補助金を取得


⬆２Ｆ開発室奥にあるサウンドルーム。須田氏の知り合いの劇団員が演じた『式神の城』１作目のキャラクターボイスも、この部屋で収録されたという。

３階 大会議室など



次に青木さんが案内してくださったのは三階の来客用トイレ。車椅子でも使えるタイプのゆったりした造りです。

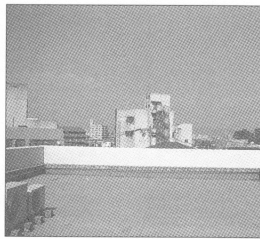
「社屋はバリアフリーとなっております」

そういえば玄関にも段差はなくエレベーターの入り口は広めでした。

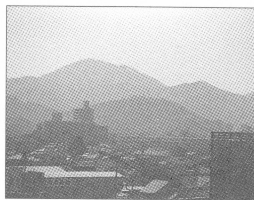
三階には経理室と社長室。社員が宿泊できるシャワールーム付きの和室。そして会議室がいくつかありました。その中の大会議室にはスポーツジム用品や卓球台が並んでいたりして、時間があるときに社員が身体を鍛えているようです。

「遊具のいくつかは社長の私物でございますね。次は屋上に案内いたしましょう」

屋上



屋上からは熊本城や花岡山、そして阿蘇外輪山などが眺められます。ここで昼食したり告白したりする社員はいますかと青木さんに質問したら「さあ」と笑っています。


⬆アルファ・システム社屋屋上からの眺望。熊本城や山々が見える。つくづく熊本って、都市の便利さと伝統と自然が調和したいい環境だと思います。

社員に質問 アルファ・システムに入るには!?

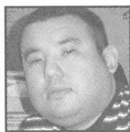
屋上から開発室へ戻る途中の雑談で青木さんは数日後にはアルファ入社希望者の面接があると教えてくださいました。

そこでもう一つの質問をしました。

「アルファへの就職の志望状況とかはどうですか」

「志望者が増えていますね。うちの会社の採用状況としては、なるべく地場産業として熊本近辺から採るように心がけてたんですが、だんだん試験のレベルが上がってきて、うちの会社が有名になるにしたがって地元の比率はどんどん下がってますね。今では採ってる者のほとんどが関東圏だったり、もっと遠くだったりというのがだんだん増えてます」

アルファ入社の競争率は高そうです。でも、もしかしたらアルファ入社必勝法があるかも知れません。どこかの誰かの未来のために社員の方たちに質問してみました。



芝村裕吏（しばむらゆうり）
■企画部部長

コネが一番の近道です。当社に遊びに来る人とかメールのやりとり、『GAME-DOJO』(http://www.alfasystem.net/dojo/)も可能性ありですね。コネとは就職する会社を選ぶときにカタログや会社案内だけを鵜呑みにするのではなく、自分自身の目で選ぶ。そういう意味でのコネですね。知り合いがいれば入れるという意味のコネではありませんよ。



櫻井剛（さくらいたけし）
■企画部企画課

ゲーム市場が良くなれば、会社も人を増やす余裕ができます。ですから、ゲームを買ってください。景気が良くなるのが一番。



岩田裕司（いわたひろし）
■企画部企画課

会社のウェブサイトで募集をかけているときに応募してください。ネット環境のない人はお友達にチェックを頼んでね。



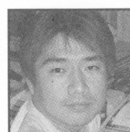
吉良勝弥（きらかつや）
■企画部企画課

自分の時には、面接で歌を歌わせられたんですよ。社長から「何か歌ってください」と言われて。
常日頃から、カラオケなどで歌唱力を鍛えておくことも必要かも知れません。



國分政昭（こくぶまさあき）
■企画部部長

体力が必要です。筋肉トレーニングは週二回か三回。プロテインは食後に飲むのが効果的です。



永田竜也（ながたたつや）
■企画部デザイン課係長

可愛い君なら即OKです。
マジに言えば、熱意と情熱。でも、ストーカーとかのぞきは駄目だよ。
情熱とは絵に対しての情熱。ただなんとなく絵が好きとかではなく自分のセールスポイントをアピールしてくれる人。伸ばしていける方向がわかる人。



嶋丈晴（しまたけはる）（たけぼーき）
■企画部デザイン課

主流から外れていない。でも流されず自分を持っている人。



古賀健一（こがけんいち）（KOGAKEN）
■企画部デザイン課

アルファの中で好きなデザインを聞かれた時、素直に「幻獣」と答えてくれたらポイント高いです。ただし好きな幻獣は「きたかぜゾンビ」と言われたら自分は目を合わさないようにそっと立ち去ります。「きたかぜゾンビ」はたけぼーきのデザインです。



園田未来（そのだみく）
■企画部デザイン課

明るくてニコニコしてて根性で頑張れる人。



尾上恭輔（おのうえきょうすけ）
■企画部デザイン課主任

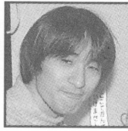
条件とか考えたことないですね。こいつは良いなと思うと良い人材ですし。



須田直樹(すだなおき)
■企画部企画課

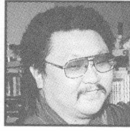
えっ、ウチに入りたい人へのメッセージ？　止めとけ、止めとけ。金にならん上に変わり者の巣窟だぞ、ここは。何？　自分も充分変わってるって？　そりゃそうだ、こんな所までわざわざ足を運ぶって行動そのものがそれを証明してる様なもんだしなぁ。

……で？　ウチに入って何がしたいのか、その為に何をするべきか、そこらへんの覚悟はできているのかい？



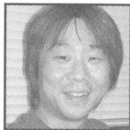
高木大輔(たかぎだいすけ)
■開発部部長

まずはゲームが好きでないとね。ゲームが好きなら何でも耐えられるはず。



坂上久尚(さかうえひさし)
■開発部開発課主任

こき使われるだけだから来ない方が良いよ。でもどうしても来たいならボーリングのアベレージ一五〇以上出せる人。



島村陽一(しまむらよういち)
■開発部サウンド課

面接の時に僕の曲でどれが一番お気に入りですかと質問したときに「……」となったら駄目です。模範解答としては「全部です」とか言うといいかも。



長亨(ちょうすすむ)
■企画部企画課

え〜、まずは役員面接で「誰が社長でしょう？」と聞かれたら、チャンと間違えること（笑）。映画が好きなこと（長谷川対策）。てな感じでしょうか（笑）。

後は、マジメなお話で。これはアルファに限ったことじゃないと思うのですが、ゲームの知識だけが豊富な人は改めた方が良いかと。特に企画に関しては。世の中にはゲーム以外にも沢山面白いモノが溢れています。「ソレらの何が面白いのか？」「どうして、受け入れられているのか？」なんかを考えることも大事です。まぁ、ゲーム以外のことも純粋に楽しんで体験して、ソレを企画に活かせればＯＫってことで（笑）。

あ、もちろん「ゲームを全く知らない」ってのは論外だと思います（苦笑）。



長谷川浩(はせがわひろし)
■取締役専務

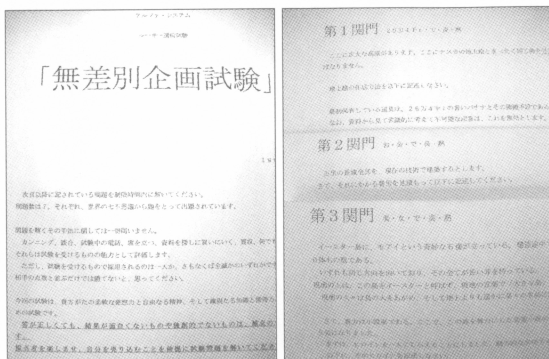
入社試験は自分が仕切っていますから、私に付け届けをするのが一番かと。最近の好みは新スタートレックのＤＶＤですね。



佐々木哲哉(ささきてつや)
■代表取締役社長

うちの会社に入りたければ、ゲームなんかしていないで学校の勉強もしっかりとやりなさい。義務教育で習うものは最低でもマスターしておくこと。プログラムには数学が、社用で英語が、国語はシナリオだけでなく企画書に、社会はゲーム世界作成に、理科は動きや反応の実現計算に役立ちます。でもね、実は勉強だけしていれば良いと言うことはないよ。なんだろう、考えてごらん。ヒントは、アルファのウェブサイトの『ゲーム業界を目指している中学生へ』(http://www.alfasystem.net/jhs/)にあるよ。

アルファ入社への道。最後に佐々木社長から宿題を出されてしまいました。
　それと、芝村さんからアルファの入社試験内容をいただきました。この試験の年は合格者がゼロだったそうです。挑戦しましたが私も合格点を得られませんでした。難しいと思った時点で駄目らしいです。困難に挑戦することを楽しむ気持ちが大切だとか。その気持ちが、今のアルファを形成しているのですね。


アルファ・システム

「無差別企画試験」

問題数は7、それぞれ、世界の七不思議から題をとって出題されています。

問題を解くその手法に関しては一切問いません。

第１関門

第２関門

第３関門

イースター島に、モアイという奇妙な石像が立っている。

⬆ある年の企画試験。世界の７不思議にちなむ７題で、独創的な発想力を問う。「ナスカの地上絵を26万４千ｔのバナナで作成する方法」「イースター島の恋愛小説のヒロインを“美”という言葉を使わずに記述」「高山都市マチュピチュで小学生100人を遊ばせるゲームの内容」etc。正しくても、面白くないと駄目！

アルファ・システム最寄り駅
南熊本駅について

アルファ・システムの最寄り駅、JR豊肥本線南熊本駅。昭和十五年までは春竹という柔らかな響きの駅名であったが熊本の南玄関として改名になった。
　駅周辺には中小の事業所が立地しており、かつては南熊本駅から事業所専用の引き込み線がいくつか延びていた。
　また駅北側から熊本駅まで市電が発し、南側からは私鉄熊延(ゆうえん)鉄道が上益城(かみましき)郡御船(みふね)町まで延びており戦後長らくの間も駅周辺は熊本市南玄関としてにぎわったと聞く。
　しかし自家用車が交通手段のメインとなりはじめた高度成長期に市電と熊延鉄道は廃線となった。そして五本あった事業所線も十年ほど前の西部ガス引き込み線の廃止で全て廃線となった。
　乗り換え駅の役割を担い人の出入りが頻繁にあった南熊本駅。周辺に残る廃線の軌道跡、駅前の広いロータリーに当時の面影を見ることができる。
　『ガンパレード・マーチ』のゲーム中では語られていないが、部隊の移動は熊本県の鉄道網を駆使しておこなわれる設定となっている。たとえば阿蘇への移動は大平洋戦争中に軍の命により増築された水前寺から軍用列車に乗るという。第五世界の鉄道網は戦中資料に準じている。ならばゲーム中の南熊本駅前はさぞかしにぎわっていることだろう。



■〝第七世界〟を訪ねて
『ガンパレ』ゆかりの熊本スポットたち

熊本とは…？

熊本県は九州のほぼ中央部に位置する。クマモトの地名が歴史に登場するのは十四世紀の南北朝時代。当時は「隈本」と書いた。隈本を熊本に変更したのは加藤清正。慶長十二年（一六〇七）城完成時に隈の字に含まれる「畏れ」を嫌い、雄々しい熊に変更したという。

加藤家は清正の子忠広の時代に出羽国庄内一万石の領主に流され、肥後五十四万石の領主は細川忠利となった。しかし清正が築いた築城や白川治水などの土木作業の偉業は、今なお清正公信仰として熊本の地に残る。

熊本県人気質で有名なのは肥後モッコス。一本気・偏屈者・気骨者・へそ曲がり・奇人変人頑固・誠実だが泥くさい。という複雑な語感を持つ「モッコス」。好ましいのかイヤなやつなのか反対の意味が同居している。あえて一言で表すのなら反骨者か。他にも複雑聡明で自意識が強く、対人関係に斜に構え批判的である「ワマカシ」、新しい時流に納得したら突っ走る「ワサモン」つまりは新しもの好き。

この三つ、熊本の地場産業をになうアルファの気質に全部あてはまる気がしませんか。

熊本市中心部

※文中☆は『ガンパレ』モデルスポット

■ゲーム中に出ていたあの場所はどこ？

熊本市中心部へは熊本空港からはリムジンバスで「交通センター」下車。ここから熊本城・新市街が全て徒歩圏内となる。JR熊本駅からは「健軍」行きの市電に乗り「辛島町」で降りると、サンロード新市街アーケードの前となる。電停「熊本城前」なら登城に便利。熊本県最大の繁華街である新市街があるこの地区には、県内外から人が集まり賑やかである。「辛島町（からしまちょう）」より徒歩一分、産業文化会館の三階にある熊本県物産館では、熊本名物みやげのほとんどが手に入る。また、熊本城一帯は伝統工芸館・旧細川刑部邸・監物台樹木園・県立美術館・城ゆかりの展示がある天守閣と文化施設が建ち並び、フィールドミュージアムと呼べる地となっている。電停「通町筋」から徒歩六分の小泉八雲熊本旧邸も見所の一つ。

Ⓐ熊本城☆

「熊本城は、日本三大名城の一つでね。特に石垣が綺麗か。市庁舎の前の石垣は、日本最大の長さがあるばい。残念ばってんが、西南戦争のときに天守閣は燃えて、今あるのはレプリカばってんね。築城名人で、今でも熊本では人気のある加藤清正公が基礎設計して、その後あんまり人気がない細川さんが増築して今の形になった。なんで人気がないって言えば、そりゃ、権力者だけんたい。熊本はとりあえず権力と権威に反抗するのが好きだけんね。江戸幕府の仮想敵だった薩摩と戦うために熊本城は作られとるけん。南側は堅固ばってん、北側は弱か。西南戦争時代は、寡兵よく薩摩軍の包囲戦を見事にしのいで、官軍の援軍が到着して反撃するまでの時間を稼いだばい」

（『ガンパレ』劇中の中村光弘の台詞より）

現在熊本城は募金による復元整備が進められており、一口一万円以上募金した場合は城主としてその名が天守閣に展示される。その城主名の中に「速水厚志」「芝村舞」などのガンパレの登場人物の名が見られる。これは全国から熊本を訪れたファン有志が登城記念に募金しているからだとか。



⬆花岡山頂上からの熊本市の眺望。熊本駅から徒歩やタクシーでも登ってこれる。熊本駅近辺は、熊本城周辺の「新市街」に対して「旧市街」にあたる。

Ⓑ博物館☆

「熊本の博物館は、地方都市のしがない博物館にしては

鹿児島本線
博物館 B
熊本城 A
プール C
G どぶ川べりの道
市立図書館 H
D 新市街
尚絅高校 E
F 味のれん
花岡山 J
すいぜんじ
しん すいぜんじ
くまもと
今町公園 I
豊肥本線
AlfaSystem
みなみ くまもと
へいせい

その1 熊本市中心部

地図作製協力：巳爺　http://hccweb5.bai.ne.jp/miya1/
たがみ　http://www.netnet.or.jp/˜tgm/

立派な所蔵物で知られている。プラネタリウムもあるんだぞ」

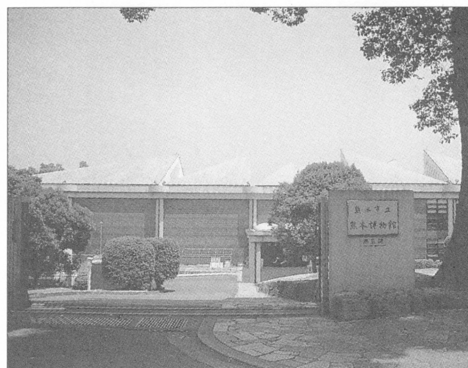
熊本城敷地内にある「熊本市立博物館」がモデル。展示物が豊富。プラネタリウムも併設。

Ⓒプール☆
「元、熊本城の一角だったひときわ高い場所に、その公営プールはあった」

熊本城内の「県営熊本城内プール」がモデルであったが熊本城復元のために二〇〇二年に取り壊された。

Ⓓ新市街☆
「相変わらずの人通りだ。でも、前より確実に減ってきている…」

新市街のアーケードを歩くと見覚えのある風景がちらほら。ゲームセンターや、デートスポットの映画館も新市街にあります。



⬆熊本市立熊本博物館。１階の展示場ではおもに自然科学系の、２階は人文系の収蔵物が展示されている。プラネタリウムでは季節ごとに様々なプログラムを上演。

Ⓔ尚絅高等学校☆

ガンパレ劇中の「尚敬高校」のモデル。

創立は明治二一年という熊本随一の伝統校。西南戦争で西郷方について敗れた佐々友房らが再起して建てた済々黌の、附属女子学校として建学されました。

和魂洋才・質実剛健を掲げた済々黌の理念を受け継ぎ、「尚絅」の二文字には「聡明な中に謙虚で奥ゆかしい心を持つ」という意味が込められているとか。

校内にある売店でフレアがゆったりした青い特製エプロンを販売していたので、『ガンパレ』ゲーム中の「ふりふりエプロン」を思い出し、驚きました。昼食後の時間になると女生徒たちが制服の上にエプロンを着けて一斉に清掃を始めます。女子校ですので見学には配慮を。校門撮影時は守衛さんに一言を忘れずに。

(http://www.shokei-gakuen.ac.jp/shokeih/)



⬆尚絅高校正門を入ると、よく手入れされた庭園がある。校舎裏を通り抜けてグランドに入ると、部活で使われているというプレハブが。ゲーム中の小隊隊長室のモデル？

Ⓕ味のれん☆

尚絅校正門のはす向かいに位置する居酒屋。常連客が多く、その中にアルファ社員の姿も。ゲーム中の「味のれん」のオヤジのモデルは先代店主の松田正則さん。「ゲームのモデルにすると」「よかばい」で出演決定。アップルパイは一度メニューから外れたが、『ガンパレ』発売後からファンが来店し注文することが多々あり復活した。作中にある「ガラカブ定食」とはカサゴの唐揚げで魚が苦手な人でも食べやすい。

現店主は先代夫妻の甥である江田佳寛さん。引退した先代の味を引き継ぐと共に長年寿司屋で修行した腕前と仕入れルートを活かしている。ここの本日のお奨めメニューに偽りはない。江田氏が常連たちと細かい検討を重ねて蔵元に発注した「冷酒・味のれん」はお土産としても人気。今では全国都道府県からファンが訪問しリピーターも多い。(電話：〇九六―三六四―三七五五)

Ⓖどぶ川べりの道☆

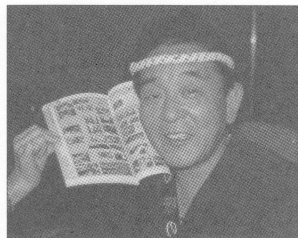
ゲーム中の通学路。市電「九品寺交差点」前駅から産業道路を北上徒歩三分程度の場所。尚絅校や味のれんは同駅を南下、一つ目の信号を左折。

Ⓗ市立図書館☆

多くの『ガンパレ』プレイヤーにとっては芝村舞との初デェト舞台。現実でも自習している学生さんがいます。静かに見学しましょう。閉館時間は午後六時。市営電車「味噌天神前」駅下車後、明午橋通りを北上徒歩五分。

Ⓘ今町児童公園☆

ゲーム中の「今町公園」のモデル。残念ながらゴミ箱はありませんでした。JR豊肥本線南熊本駅から北へ上がり、ガストのある大通り交差点を右に曲がり徒歩五分。



⬆「味のれん」先代店主の松田正則さん。ネイティブ熊本弁全開で喋られると、地元出身のアルファ社員でも完全には言葉の意味がわからなかったとか。

熊本市近郊

※文中☆は『ガンパレ』モデルスポット

■南熊本地区

水前寺スターレーン☆

今では珍しい手書き点数入力式のボーリング場。数年前までアルファ創立前に佐々木社長たちが属していた「キャリーラボ」のプレートが残っていた。今でもアルファ社員（数名）が漢の戦いを繰り広げているという。JR豊肥本線新水前寺駅より徒歩十分。水前寺公園入り口横。

水前寺競技場☆

ゲーム中では「水前寺サッカー場」。ボーリング場から徒歩十分。

水前寺公園

東海道五十三次をイメージした日本庭園が有名だが、散策中に園内の出水神社で湧水を味わうのもおすすめ。水前寺公園周辺には旧夏目漱石邸と熊本洋学校教師館ジョーンズ邸がある。ジョーンズ邸は熊本教育史には欠かせない場所であり、日本赤十字発足の場所でもある。水前寺下流の江津湖は初夏に蛍が乱舞する。ここに自生する水前寺海苔は天然記念物。

■西熊本地区
J花岡山（旧祇園山）☆
『ガンパレ』の壬生屋未央ゆかりの地。この地で壬生屋の前世であるシオネ・アラダが処刑された。頂上の仏舎利が目を引くが、この山にはキリスト教関係の史跡がいくつかある。頂上には熊本洋学校教師ジョーンズから教育を受けた若者たちがキリスト教による人の心の救済を誓った熊本バンドの碑が。中腹にある旧日本軍墓所わきには細川ガラシアが影響を受けたというキリシタン加賀山マリア殉教碑（処刑）がある。熊本駅から徒歩圏内だが体力次第ではタクシー利用が吉。

高橋稲荷
日本五大稲荷の一つ。『俺の屍を越えてゆけ』制作時にお祓いをした神社。熊本駅から小島方面行きバス高橋中間下車。

■北熊本地区
島田美術館
宮本武蔵及び熊本のサムライ関係の資料が多数展示されている。



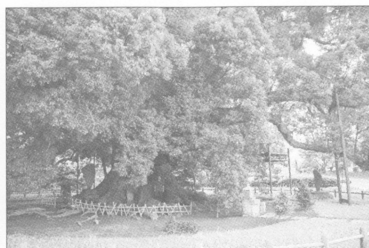
※地区分けは『ガンパレ』戦略マップの「戦区」に準拠します。

■金峰地区
霊厳洞
金峰山中の雲厳寺にある岩戸観音「霊厳洞」は、晩年の宮本武蔵が参籠し兵法書『五輪書』を執筆した。ゲーム中で壬生屋と瀬戸口が二刀流で闘うのは武蔵流だとか。

寂心さんの楠
アルファ創業の地・北迫町（旧北部町）にある「寂心さんの楠」。幹周り十三メートルの大楠は一見の価値あり。かつて佐々木社長は登って遊んだそうだ。

熊本大学
旧第五高等中学高。小泉八雲や夏目漱石も教えた伝統ある国立大学。赤煉瓦造りの正門・本館・科学実験場が国の重要文化財となっている。アルファの源流はここのマイコンクラブ。大学北東には宮本武蔵や細川ガラシアの墓がある立田自然公園がある。

■東町熊本空港地区
ゲーム中で人類が劣勢になると起きる「熊本撤退戦」の舞台**熊本空港**☆は、熊本市内ではなく益城郡益城町・菊池郡菊陽町・大津町にまたがっている。そのためかゲーム中の熊本市マップにはそれらの地域も編入され、阿蘇外輪山の入り口・立野まで延びている。熊本空港は昭和四十六年四月一日から営業。それ以前は旧陸軍の健軍飛行場跡地に開設されていた。アニメ版『ガンパレ』で壬生屋が戦死した病院は旧空港跡地に建つ日赤病院。


⬆「金峰地区」にある寂心さんの楠。16世紀前半に熊本城を本拠とした戦国武将「入道寂心」の墓石が樹の下にある。樹齢約800年の熊本県第２の巨木。

⬇「東町空港地区」東端の立野と長陽をむすぶ南阿蘇鉄道の白川鉄橋。原生林と深い渓谷にかかるアーチが美しい。


熊本各地に残る神話・伝承

■「火の国の宝剣」と阿蘇の開拓神話

『ガンパレ』の舞台・熊本には、神話や伝承が多く残る。そのいくつかは『ガンパレ』の台詞や設定に活かされている。ゲーム中で猫の王様ブータや小神族が語る「火の国の宝剣」は阿蘇の神の化身。阿蘇の神とは健磐龍命のこと。

阿蘇の神話は高森町草部から始まる。神武天皇東征のおり第一皇子日子八井命（草部吉見神）は土地神・牛頭大王の出迎えによりこの地に棲んでいた大蛇を退治し居を構えた。そののち健磐龍命が九州を治めるため高森町の草部を訪問。牛頭大王の薦めで叔父にあたる日子八井命の娘、阿蘇都媛と結婚し阿蘇の宮地へと移った。かつて阿蘇谷は湖であった。健磐龍命はこれを干し良い田を得ようと立野の山を蹴破り、水を流れ出させたおかげで湖は阿蘇盆地となった。その後、健磐龍命の息子である速瓶玉命が阿蘇を開拓し田畑を作った。

■悲しい鬼、やさしい鬼

『ガンパレ』の登場人物・瀬戸口隆之の正体は鬼である。殺された恋人の転生を信じて待ち続けるうちにセプテントリオンに利用され絶望に囚われているが一人の少女に心を救われる。その瀬戸口に阿蘇の「鬼八」伝説が重なる。健磐龍命は弓を射るのが好きで暇があると遙か彼方に弓を放ち、それを配下の鬼八に追わせ拾わせていた。ある日のこと鬼八は九十九本までは追い拾ったが百本目で面倒になり矢を足で蹴った。それを命は謀反とし、鬼八は逃げ切れず成敗され復活せぬようバラバラにされた。その後、鬼八の首が祟り霜を降らせ稲を枯らすようになった。命は社を建立し鬼八の霊を鎮めた。それからは霜の季節になると選ばれた十歳前後の少女が阿蘇町の**霜宮**にこもり火を焚き鬼八の首を温め慰める。この霜宮のご神体は隕石で北斗七星に関係するともいわれている。

鬼八は寵妃を健磐龍命に奪われ、それに刃向かい負けた土地神という説もある。その後は部下として使われていたという。ならば悲しい鬼だ。

熊本にはやさしい鬼の伝承もある。天草地区の五和町にある鬼の城公園は、心やさしい鬼が僧侶と力を合わせて村人を襲う大蛇を退治したという伝説にちなんでいる。

■ねこかみさまのいいつたえ

瀬戸口と同じく古い神の流れの登場人物に猫神族のブータがいる。彼は猫の王でもある。阿蘇の**根子岳**はネコダケと読む。そこには猫の王が住まい熊本の猫たちは年に一度根子岳に参る。もしくはある年数を生きた猫は修行に行く。旅人を猫に変化させてしまう猫屋敷など猫に関する伝説が多くある。また荒尾―玉名地区にある**猫宮大明神**は猫を神とする。そのいわれは。

昔、荒尾市一部にせながと呼ばれる港町があった。ここのせなが長者は商売上手で宝も多く持っていたが一番自慢の宝は強くて賢い大猫だった。

ある年、中国の定期船の船長の飼犬と長者の猫が家財産と船荷を賭けた勝負をすることとなった。激闘の末に猫が勝ち主人の財産を守ったが命を落とした。長者は自分の手で穴を掘り丁寧に猫を葬り祠を建てた。ここの札はネズミ除けに効力ありという。猫伝承は他にもある。

球磨地区にある水上村には猫が狛犬の役目を務める**生善院**（猫寺）がある。天正十年（一五八二年）、謀反の讒言を信じた相良家の討伐により普門寺の僧侶・盛誉が殺された。それを悲しんだ母・玖月善女は愛猫玉垂を抱き入水自殺を遂げた。その後相良家に次々と不吉なことがおこったため藩主相良長毎が普門寺跡に生善院を建立し玖月善女・盛誉・玉垂の霊を鎮めたという。狛猫は彼らの墓所を守るように山門前に今もいる。

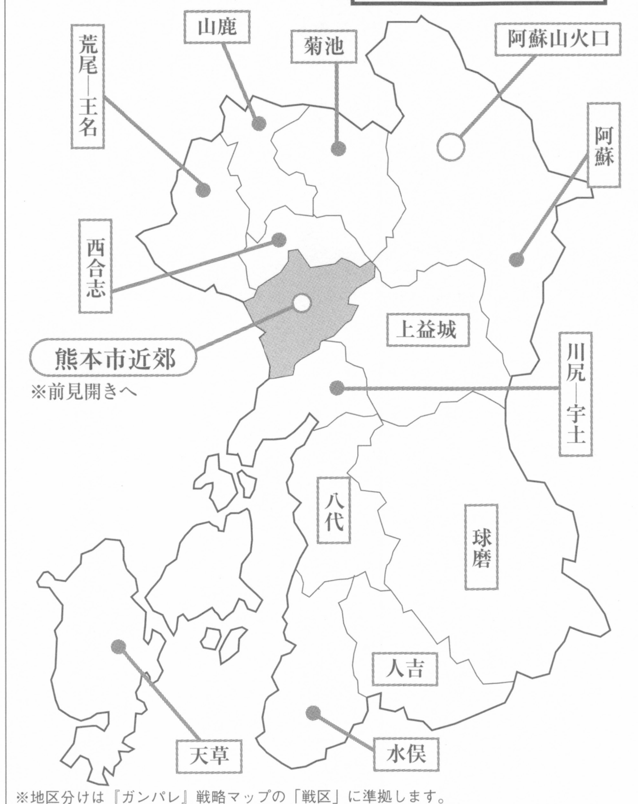


⬆「猫寺」とも呼ばれる、水上村生善院の狛猫。「猫でありながら狛犬だってやってのける猫だ。人神族を造るくらい、やるかもしれん」（公式Web小説『Return to Gunparade』10話後編より）

この球磨地区は球磨川上流域となり、中流の人吉地区には相良家七百年の城下町・人吉市がある。九州の小京都とも呼ばれる街並みが残る人吉の**青井阿蘇神社**のどっしりした楼門の四隅には鬼の面が。鬼に興味があるなら一見の価値はある。

■水より来たる幻獣たち

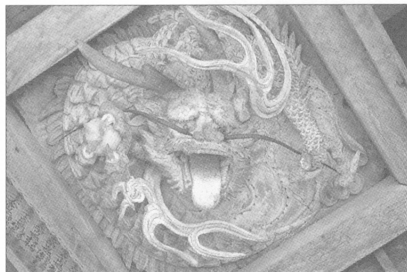
球磨川下流の八代地区には中国から何万という河童が泳いで渡ってきたという伝承がある。また**八代神社**の妙見神は、頭が蛇で胴が亀の幻獣「亀蛇」に乗って中国から渡海して来た。九州三大祭りの一つ八代妙見祭で亀蛇は人気の出物とか。



『ガンパレ』劇中では日本軍と幻獣が激戦を繰り広げた八代平原の戦いが語られている。この時の幻獣も中国大陸から海を泳いで渡ってきたという。

熊本の海と言えば旧暦の八月一日・八朔（はっさく）の日に川尻—宇土地区の海に現れるという不知火が有名。この火は海の底の竜宮の明かりが海上に映っていると伝えられ、八朔の日は竜宮の祭りなので不知火がよく見られるという。竜宮の主は龍神。

山鹿地区の鹿本町の**八龍宮**には古びた青竜の彫刻が天井にある。二百年ほど昔、八龍宮に龍の彫刻が奉納されてから十数年後、近所の淵で夜に何か恐ろしい物音がするようになった。ある晴れた日、神社の天井に取り付けられている青い龍の彫刻が濡れていた。村人は、淵の化け物の正体は、彫刻ではないかと疑い、青い龍の彫刻の四隅に封印金具を取り付け、角を折り金属製の角を差し込み封印した。それ以降淵の物音はやんだという。


⬆ひっそりとした風情が印象的な鹿本町八龍宮の天井を飾る青竜の彫刻は、そのリアルさから生きていると噂され封印されることとなった。

■尚武の歴史を伝える軍都の戦跡

『ガンパレ』の世界は戦時下です。なので熊本の戦跡を少しだけ紹介しましょう。

西合志地区の植木町にある**田原坂**（たばるざか）（植木町）は西南戦争の最大の古戦場。明治十年三月四日から十八日間、官軍と西郷隆盛率いる薩摩軍の間で激戦が繰り広げられた。坂の頂上一帯は公園化され少年兵を悼んだ美少年像・記念館などがある。

また大平洋戦争中、菊池地区の泗水町（しすいまち）富の原中央区には陸軍飛行場や施設があり少年飛行兵学校があった。ここで全国の中学等から志願した少年たちが訓練を繰り返していたが、昭和二〇年五月十三日、米グラマン二十六機編隊による空襲爆撃により、三十八人の若い命が散った。その跡地には彼らの慰霊碑がある。最年少は満十六歳。

以上のほかにも、明治以降終戦まで軍都であった熊本には多くの戦跡が残ります。ゲームをきっかけに、様々な歴史や伝承にも思いを馳せてみてはいかがでしょうか。

アルファ・システムの15年

日本のゲーム史・IT史を支えた技術者たちの苦労話

取材：笠井修　池上隆之　矢本広　仲村明子　構成・文：中川天地

プロローグ

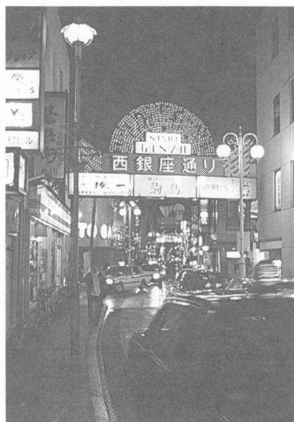
prorogue

熊本市新市街。路面電車を熊本城前の電停で降り、電車通りをお城の反対方向に歩くと、西銀座通りのアーケードがある。

陽が落ちればイルミネーションきらめく夜の繁華街として、九州でも有数の賑わいをみせる通りの一帯には、それぞれに風情ある沢山のスナックや飲食店が立ちならぶ。

昼間、取材で熊本全土を走り回った私たちは、記憶を頼りに目的の店を探す。たしか、銀杏通りとの交差点ちかく。とある雑居ビルの地下一階へとつづく狭い階段を下りると、見覚えのある木製の扉があった。

そのカクテルバーは、アジア好きの店主が演出する洗練とアットホームさを兼ねそなえた雰囲気もさることながら、彼自身の話技芸が何よりの名物。今日も私たちが初めて訪ねたときと同じように、軽妙洒脱なカードマジックでカウンターの先客たちを沸かせている。私たちもその隣で一杯目を注文し、先客たちと一緒にマジックのタネについて、しばらくのあいだ話を弾ませた。

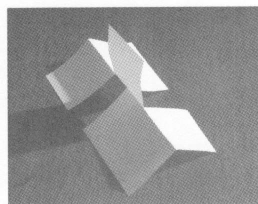


そんな中、マスターはおもむろに一枚のメモ用紙を取り出し、何やら切れ目を入れ、妙な形に折り曲げてみせた。

「ね、ちょっとこれ、不思議な形。お客さん、見ただけで同じ形つくれますか?」

なんだかエッシャーの騙し絵を思わせる、一見ありえない図形。「何これ不思議!」「二枚の紙を貼り合わせたんじゃないの?」と、メモ用紙相手に悪戦苦闘する客たち。

「佐々木さんは、昔これをじーっと見つめて、すぐに同じ形を作ってみせたんですよ」



思わず苦笑し、私たちは顔を見合わせる。さも、ありなん。

「もう二十年以上もこういうマジックをやってますが、佐々木さんのようにずっと少年のような目でマジックを見にこられる方は珍しいです。ほんと、出会ったころと全く変わりません」

アルファ・システム代表取締役社長・佐々木哲哉が古馴染みとするそのマスターは、懐かしそうに当時を語りはじめた。

「初めて佐々木さんとお会いしたのは、まだボクが自分の店を待つ前、別のお店で修行していたときです。キャリーラボの中村博行社長がよくいらしてました。鼻髭を生やしていることから、〝ヒゲの中村さん〟とお呼びしてましたけど。ちゃんとは覚えてないんですが、もしかするとその中村さんが佐々木さんを連れてきたのかも」

キャリーラボ。まだ一介のマイコン青年だった佐々木が、アルファ設立前にプログラマーとして腕を振るったソフトハウス。おたがい独立事業主となる前の出会いだったわけだ。

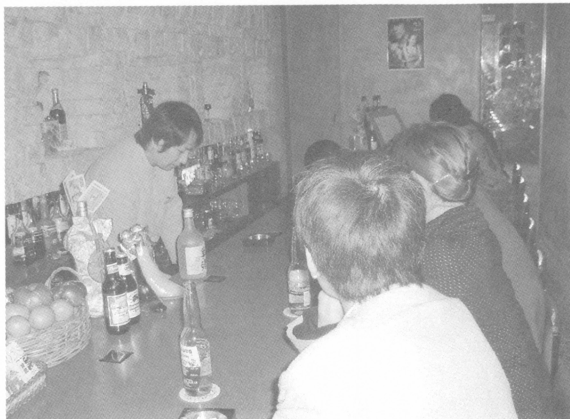
「若いときからあの人は、いつも〝今一番凝っているもの〟を熱く語られます。ボクのマジックを見破ることにもかなり凝られて、ずっと通われてましたね」

神秘など、ない。魔術とは、ただの人が仕掛ける、論理的な手順に支配されたただの業。アルファは徹底して現実主義の会社だと、しつこく力説する社員もいたっけか。

「最近はトリックのシステムを理解し、それを見て驚いているお客さんの反応を楽しんでおられるようですよ。つまり今は人間観察に凝っているんじゃないでしょうか。たまにボクがやりにくそうになると佐々木さん、これまた目を輝かせてご覧になる！　ボクの様子も観察対象らしいんです（笑）」

その後もマスターの楽しい話術とカードさばきに引き込まれながら、私たちは「アルゴリズムを生み出す工場」と「α波を発生させながら空想する」との、二重の言霊を刻印されたアルファの来歴に思いを馳せた。「コンピューターの夢」と「人の夢」の両立。その社名のとおり、彼らの生業とするゲームとは、冷徹な論理計算機械の進歩と人々の泥くさい生活文化の積み重ねとが出会って生まれた、徒花みたいな存在だ。だとすればアルファの来歴は、私たちが今まさに駆け抜けつつある、そんな異種接近遭遇の歴史物語を彩る一断章としてあるのではないだろうか。

今度は、私たちの方が目を輝かせて観察する番だ。彼らがゲームの過去と未来に仕掛けてきた魔術のタネを、「時代」という、ただの人間たちが重ねる営みをあらわす言葉で解きつづるために。





第1章 黎明編

熊本マイコン・コミュニティでの邂逅とキャリーラボ時代

マイコンに流れ着いた「夢」の欠片(かけら)

一九八〇年代初頭、熊本大学黒髪キャンパス。当時の工学部生産機械科の研究室の一室に間借りする形で、「熊大マイコンクラブ」というサークルが存在した。

マイクロコンピューター。あるいはマイコンピューター。今ではほとんど耳にすることのなくなった、最初期の個人用コンピューターの呼び名である。まだロクな性能も使い物になる実用ソフトもなく、一般の人々の生活にはなじみのないマニアの玩具にすぎなかった奇妙なマシンの魅力に取り憑かれ、日夜その操り方の習得に興ずる三人の若者の姿が、そこにあった。

佐々木哲哉、山本耕司(やまもとこうじ)、長谷川浩(はせがわひろし)。のちにアルファ・システムを興すこの三人の交わりから、エピソードは幕を開ける。

「マイコン」という語は、七〇年代後期から八〇年代前期にかけて、当時の科学技術のトレンドとして徐々に人々に知られはじめてきた言葉である。元々は今でいうパソコンのことではなく、炊飯器や電子レンジなどの家電製品に搭載される自動制御用のマイクロコンピューター・チップを指す場合が中心であり、その意味での枯れた技術用語としては今でも生き残ってはいる。

一方、マイクロではない一般的なコンピューターといえば、企業や理工系大学の研究室に鎮座する、いわゆる汎用大型計算機のこと。要するに、SF映画に登場する冷たい非人間的な「マザーコンピューター」のようなものが、コンピューターに対する当時の大衆的なイメージだったわけだ。

こうしたイメージとは正反対の身近な生活用具の中に、半導体の集積回路技術の進展によって、何やらSFチックで「頭の良さそうな」代物が入り込みつつあるという感覚。それこそは、アルファの黎明を彩る「マイコンの時代」の先触れであった。

では、この「マイコンの時代」のテクノ

ロジー観は、それまでの高度経済成長期的な科学技術観とどう違ったのか。

　日本が、朝鮮戦争特需による敗戦復興を経て〝宗主国〟アメリカの占領統治から脱し、世界第二位の経済大国にまで上りつめた時代の科学技術は、昭和三十年代の冷蔵庫・洗濯機・白黒テレビの「三種の神器」や、四十年代のカー・クーラー・カラーテレビの「3C」などのキーワードが象徴するように、すべての国民を同じ未来に向かわせ、生活を一斉に豊かにしてくれる進歩への大きな「夢」だった。物質的充足を得、中産階級の仲間入りをすることが、あらゆる立場の人々に敗戦の傷跡や米ソ冷戦といった過酷な「現実」を忘れさせ、等しく幸福を約束してくれると素朴に信じられた「夢の時代」。一九七〇年に大阪で開かれた日本万国博覧会は、こうした明るい「夢」の最高潮を告げた国民祭典であった。



⬆「夢の時代」の頂点にして終わりの始まり、大阪万博。「人類の調和と進歩」がテーマとされた国家的な祭典に、当時多くの国民が殺到した。小学四年の佐々木も家族とともに訪れている。

　しかし、万博を境に、「夢の時代」はほどなく終焉を迎える。翌七一年、時のアメリカ大統領ニクソンが、ベトナム戦争で悪化した自国経済・財政状況の立て直し措置の一環として突如発表した金とドルとの兌換停止（ニクソン・ショック）を受け、七三年に円が変動相場制に移行した直後、第四次中東戦争の勃発による第一次石油危機というさらなるショックに見舞われ、日本経済は戦後最大の不況に陥ってしまう。

　また、この年は熊本にて、高度成長の矛盾を最も端的に示す史上最悪の公害病・水俣病をめぐる訴訟で、有機水銀を含む工業廃水を水俣湾に垂れ流したチッソの過失を認める初の判決が出された年でもあった。

　人々は、科学技術産業を支える石油エネルギーの供給基盤がいかに脆いものであるか、その過程で排出される化学物質が人と自然をいかに害するのかを身をもって思い知らされ、物質文明への幻滅がかつてない規模で蔓延したのである。

　もはや「もの」など信じられない。

　皆が一緒に夢見ることのできた高度経済成長期は終わり、科学の「夢」は小さくばらばらな欠片（かけら）に分かたれてゆく。七八年の第二次石油危機を乗り切り、安定成長期に入った日本経済を主導したのは、「重厚長大」型から「軽薄短小」型に転換し、多様なニーズにきめ細かく対応することで輸出競争力を獲得した、エレクトロニクスと自動車を柱とする加工組み立て産業であった。人々の消費の対象は、物質そのものではなく、同じような「もの」であっても、まったく違った商品として認識させる、実体感の希薄な情報差異・イメージへと移り変わっていったのだ。産業社会から情報社会へ。「虚構の時代」の始まりである。

　だから、家電に搭載されたマイコンとは、その実質的な機能以上に、SFチックな未来感を匂わせる商品イメージの記号としての性格が強かったといえる。それは、かつての輝ける科学の進歩という大きな「夢」の欠片が、様々なる「虚構」の意匠のひとつに墜ちた、なれの果ての姿であった。

だが、ベトナム戦争の荒廃で、進歩の「夢」への幻滅により早く直面したアメリカでは、もっと別のかたちの「夢」がマイコンに対して託されはじめていた。

そのきっかけは、七五年にインテルの8080という世界初の8ビットMPU（超小型演算回路）を積んだ組み立て式マイコンキットＡｌｔａｉｒが発売されたこと。さらにモトローラのＭＰＵもこれに続き、全米を巻き込むマイコンブームが起こる。

実際のところ、それらのキットは実用性の一切ない高価な玩具にすぎなかったが、用途も完成形も未知数な、個人が自分だけの情報ツールを手にするマイコンピュータの可能性は、先進的な人々を魅惑した。それは、大量殺戮や搾取の道具として中央集権的な国家や産学の特権者たちが用いる大型汎用機へのアンチテーゼ。ベトナム反戦運動に端を発する世界的なカウンターカルチャーの機運を継いだ、Do It Yourself革命による「個」の技術の解放という、新たなアメリカンドリームの姿でもあった。

日本でのマイコンブームは、七六年にＮＥＣからTK-80というキットが発売されたことによって火がつき始めた。全共闘運動の挫折と浅間山荘事件を経て、すっかり政治的な「理想」にシラケきっていた日本の若者たちに、アメリカ西海岸的なカウンターカルチャーの意識は希薄であったが、家内制手工業的・職人的なものづくりの伝統のためか、純粋に「趣味」を楽しむ気質はより強かった。アマチュア無線や電子工作などの機械いじり趣味の延長上に、市井の趣味人たちはハンダコテ片手にキットに飛びつき、全国の大学にはマイコンクラブが次々と結成される。こうして着実に若者たちは、持ち前のチャレンジ精神で技術を取得し、プログラムを学び、そして何かを再発信・再創造しはじめていた。

それが、何の役に立つのかなんて関係ない。大きな「夢」や「理想」にあらかじめ裏切られた「虚構の時代」を生きはじめていた当時の若者たちにとって、ただ無心に趣味に生きることだけが、若者らしい情熱で自己実現をはかる唯一の道だった。

熊大マイコンクラブもまた、こうした機運の中で、暇と情熱をもてあます理系学生有志たちによって設立された同好会のひとつだった。佐々木たち三人がこの場に一同に会するのは、わずか数年後のことである。

デジタル世界との出会い「科学少年」たちの目覚め

一九六一年生まれの佐々木哲哉は、少年期を高度経済成長のただ中に過ごした「夢の時代」の申し子だった。物心つく前から物いじりが大好きで、色々な物を分解しては組み立てていたという彼は、小学四年生の頃にはすでにハンダコテを握ってラジオ制作などの電子工作を始め、いっぱしの「科学少年」に成長していったのだという。

そんな性向が長じ、アマチュア無線の免許を取って電波を発しはじめた高校生の佐々木は、七九年、熊本大学への推薦入学



佐々木哲哉

を決める。そんな折りに出会ったのが、熊大の一年生で、同大のアマチュア無線部に所属していた山本耕司だった。

　ある時、山本は佐々木との無線交信中に、SC／MP（スキャンプ）というCPUを搭載した自作マイコンで簡単な音楽演奏プログラムを組み、メロディーを流してみせた。このレシーバー越しの体験が、佐々木にとってはマイコンの面白さに触れた初めての機会となった。これを機に、佐々木の興味は山本の技術力と、その力の依り所としてのコンピューターの方へと、少しずつ移ってゆくのである。



⬆熊本大学黒髪キャンパス。佐々木らが集った工学部棟はこの門と道を隔てた反対側の敷地にある。

　それから三ヶ月ほど後、熊大生となった佐々木は、入学祝いにシャープから発売されていた8ビットマイコン、MZ-80Kを入手する。彼にとって、生まれて初めて手にするマイコンピューターであった。この頃のマイコンとなると、初期の組み立て式キットから、キーボードやディスプレイを備えた今のパソコンに近い「完成品」構成に移行してくる。セミキットのMZ-80Kは、その過渡期的な存在であった。

　さっそく山本先輩を追ってアマチュア無線部の門を叩いた彼は、あまり無線をせず、山本とマイコンの話ばかりをして過ごしていたという。そしてしばらく後、学内にマイコンクラブがあることを知った山本と佐々木は、そちらに移籍することになる。

　こうして佐々木は、電子物理の自然法則と戯れるアナログな科学少年の世界を越え、人が自然の上に構築した「虚構」の論理法則が律するデジタル世界に本格的に取り組みだす。この擬似自然の中で自由にふるまう術に通じ抜くため、山本の指南のもとに本格的にプログラミングを習得していった。

　マイコンクラブにはインテル8080を使用した自作のマイコンがあり、キーボードもディスプレイも外部記憶装置もないそれに、「手足」となるハードウェアやソフトウェアを開発して付け加えていくことが、山本と佐々木の最初の主活動となった。

　佐々木たちは授業もそっちのけでこれに取り組み、ついにはMZマシン用のBASIC言語（*1）を互換動作させたりと、製品級の性能を付与することに成功する。

　やがて、のちに大学を中退してハドソンに入社する本迫芳夫や、二年生時の後半には長谷川浩といった面子も彼らの仲間になり、マイコンクラブの活動はますます充実してゆくのである。



⬅佐々木の購入したマイコン、MZ-80Kのカタログ。シャープのMZシリーズはライバルのNECに比べ、プログラムやハードにハンドメイドできる余地が多かった。

(*1) 一九六〇年代中頃に米ダートマス大学のジョン・ケメニーとトーマス・カーツが開発した初心者向けの高級プログラム言語。「Beginners All purpose Symbolic Instruction Code」の略。比較的簡単な英単語の命令文で構成され、マイコン一般普及の原動力となった。

キャリーラボへの参加
「趣味人(ホビイスト)たちのエデンの園」で

マイコンに興じる若者たちの無用物への情熱が現実の力として世に認知される時も、ほどなく訪れようとしていた。七九年、マイコンのプログラム開発に打ち込んでいた東京大学の科学研究サークル「理論科学グループ」が、『平安京エイリアン』というゲームを送り出し、話題を集めたのである。

コンピューターゲーム産業の歴史は、七八年の『スペースインベーダー』の大ブームで、すでに大々的な開幕を告げていたが、あくまで低俗な享楽の風俗でしかなかったゲームのようなものを最高学府の頭脳が寄ってたかって開発し、その儲けを元に起業さえするという図式は、新鮮な驚きをもって迎えられたのだ。

そんな学生ベンチャー的な成功のモデルは、熊本の佐々木たちにとっても、決して縁遠い話ではなかった。すでに彼らはマイコンクラブ入会以前から、マイコン技術情報誌の草分けである『I／O』に自作プログラムを頻繁に投稿し、何度も掲載を果たして原稿料を得ることをアルバイト代わりにしており、学内のサークル活動の域はとうに越えていた。

そして稼いだ金で、佐々木たちはマイコン用品の取りそろえている大きめの電機屋に通いつめ、新たなパーツ類を購入していったのである。特に彼らがよく訪れたのが、新市街の栄通りと銀座通りの交差点にあった「マツフジ」で、ここはマイコン持ちやナイコン（*2）の常連客たちが顔見知りになる、ちょっとしたサロンのような場ともなっていた。この時代、全国のいわゆる「マイコンショップ」で、こうした同好の士たちが交歓する光景が同時並行的にみられたことであろう。

熊大マイコンクラブの面々も、展示品のマイコンで自作プログラムを披露したりして、土地のマイコン好きたちに一目置かれる「名士」になっていたわけだ。

この輪の中に、ヤマハの販売ヘルパーとしてマツフジに入店していた中村博行がいた。前々からオフィス向けのマイコンソフト販売を事業化しようと目論んでいた中村は、店内で佐々木たちが走らせているプログラムを見て、一般向けの事業を着想した。「コイツらの作ったソフトを、どうにかして売ろう」

そう思い立った中村は、ヘルパーの仕事を辞め、キャリーラボ社を設立する。こうしたマイコン時代のソフトウェア開発・販売のベンチャー企業を、当時はソフトハウスと呼んだ。ほどなく熊大マイコンクラブのメンバーは、キャリーからのソフト開発の依頼を受けるようになった。これに応じた彼らは、ゲームから実務系まで、多種に渡るソフトを開発していくことになる。

「キャリーラボから発売されたソフトで、全く関与がゼロっていうのはほとんどないんですよ。僕自身がコンパイラ（*3）やアセンブラ（*4）などの開発環境を作ってたから。ソフト自体も全部マイコンクラブ製でした。学生の作ったソフトを、商売っ気のあるおっちゃんが売っていたわけです」

当時を振り返り、佐々木は語る。

純粋にプログラミングを愛好していた彼らにとって、金儲けは二の次だった。あくまでもソフトを作ること、作ったものによって誰かに喜んでもらうことに、趣味人(ホビイスト)としての無類の価値を感じていたのだ。

とはいえ、その報酬額は、もはやアルバイトと呼べるほどに安くはなかった。彼らはこの仕事によって、年間七〇〇万円弱に

も及ぶ印税収入を手にしていたのである。
作り手と受け手の垣根が低く、腕に覚えさえあれば、純粋な楽しみを即収入に繋げていける世界。それはまさに、「ホビイストたちのエデンの園」であった。

『JET』の大ヒットと二つのソフトハウスの奇縁

八三年、佐々木は大学を中退し、先に卒業していた長谷川を伴いキャリーラボに入社した。二年後、佐々木の判断で、卒業後日立製作所に勤めていた山本が呼び戻され、彼もまたキャリーに籍を置くことになる。



⬆キャリーラボ製のゲームソフトの数々。フロッピーディスクがまだ高価だった当時、ソフト供給の中心メディアはカセットテープだった。数分～数十分かけて内蔵メモリに読みこみ、プログラムを起動する。

この数年の間にもコンピューター技術は目覚ましく進み、NECのPC-8801などのヒットシリーズは、本格的なゲーム・エンターテインメイトや一般企業の事務処理用途の使用に耐えるだけの性能を獲得しはじめていた。もはや電子工作趣味的な野暮ったい響きを残す「マイコン」という呼び名はあまり使われなくなり、道具としての「パソコン」という名称が定着してくる。こうした中で、自分ではプログラムを作らずに、「製品」として売られるアプリケーションを専ら利用するという現在のパソコン利用のスタイルも、徐々に一般的になってきていたのだ。

こうした時宜をとらえ、有力なソフトハウスに成長していたキャリーラボの製品のうち、商業的に最大の成功作となったのが、八五年のPC-8801版ほか各機種向けに発売された日本語ワードプロセッサー『JET』シリーズである。『JET』が登場するまで、漢字コードも辞書データも搭載されていない多くの8ビットパソコンは、ゲームはともかくワープロには不向きな機種だと見なされていた。キャリーはそのようなマシンに対し、『JET』によって初めて実用に足るワープロ機能を提供したのだ。『JET』のヒットにより、佐々木たちキャリーの開発陣の力は、業界内で大いに注目されてゆくことになる。

「中本さん、俺の友達にすっげぇプログラミング技術を持った奴らがいるんですよ。そいつら、キャリーラボに勤めてるんです」

札幌に居をかまえる、日本初のソフトハウス・ハドソンの社屋。開発室の静寂と相反するような熱のこもった語調で、本迫は中本に学生時代の朋友のことを熱心に語って聞かせていた。

かつて熊大マイコンクラブで佐々木たちと親交を深め、一足先に大学を中退した本迫が、ハドソンに入社していたことはすでに述べた。彼は、シャープ独自規格のパソコン・X1用のBASICの開発にも携わる優秀なプログラマーとなっていた。

彼の上司・中本伸一(なかもとしんいち)もまた同じ技術畑の人間として「あの『JET』を開発した連中か」と、キャリーの開発陣の技術力を高く買っていた。

中本がキャリーの面々と初めて面識を得たのは、ある年に東京流通センター（TRC）で開催されたマイコンショーでのブース出展のさなかであった。

(*2)マイコンに関心がありながら、自分では買えないのでショップに通ったり雑誌だけ読んでいたりする趣味人たち。
(*3)人間が理解しやすい高級言語で書かれたソースプログラムを、コンピューターが実行可能な機械語の数値形式に変換するプログラム。
(*4)機械語と一対一対応する最低限の記号化だけが施されたアセンブリという低級言語のソースを、機械語の実行形式に変換するプログラム。



⬅ハドソンのHuBASICを標準添付するX1のカタログ。世界初のテレビ付きパソコンシリーズで、当時NECのPC-8801や富士通のFM-7と並ぶ三大パソコンと呼ばれた。

「そこで全国のファイル、ソフトを作っている人たちが一堂に会してね。ハドソンはキャリーラボのすぐ近くにブースを出してたんだ。そこで僕らは『HuBASIC』、やつらは『JET』を直販していた。そこで〝あぁ、お前が『JET』の佐々木か！　僕が『HuBASIC』の中本だ！〟と話しかけたのが一番最初の出会いかな。そのとき喧嘩したんだよ。キャリーラボの営業と。生意気だったから」

いさかいを起こす両者の間に「まぁまぁ」と割って入った佐々木に、中本は「平和主義者」「温和な性格」といった印象を第一に抱いたという。そんなおかしなハプニングから、佐々木たちとハドソンとの縁は始まっていったのである。

それ以外にも、ハドソンとキャリーラボは、PC-8001のヒット以来、NECに押されがちだったシャープのMZシリーズに向けた商品開発を中心にしていたこともあり、中本の心中には後進のキャリーをどこか「戦友」のように感ずるところもあったという。だが、技術の進歩が目まぐるしく情勢を変転させるコンピューター・ビジネスにあって、こうしたプラットフォームにまつわる「陣営」選択の舵取りがいかにシビアな明暗をもたらすか。この物語の登場人物全員が、嫌というほどに思い知らされる日が、近づいてきていた。

単機能専門機化の波とキャリーラボの終焉

八九年七月、キャリーラボは大幅な事業縮小と大部分の従業員の解雇を発表するとともに、中村博行社長が退任を表明。翌九〇年二月、同社は倒産した。『JET』で一世を風靡してから、四年後のことだった。

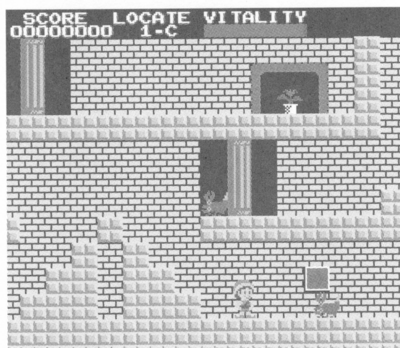
キャリーの衰退の一因は、ワープロ市場でのシェア争いの敗北にあった。当時、PC-9801シリーズなどの16ビット機向けのソフトウェア開発に軸足を置いていたサムシンググッド（現アイフォー）とデービーソフトが、8ビットワープロ市場に乗り込んできたのだ。当時、サムシンググッドの代表取締役社長だった坂本桂一（さかもとけいいち）は、その状況をこう振り返る。

「『JET』がそんなに売れるんなら、ということで、8ビットのワープロ専用機まで作っていましたから。で、デービーとうちが交互にバージョンアップしていってマーケットを二分してしまった。現在アイフォーが出してる年賀状作成ソフトの市場で言えば、『筆王』対『筆まめ』みたいなもんです。それで、キャリーは食われてしまった」

もうひとつの原因は、8ビットパソコンが直面した巨大な潮流への対処を誤ったことであった。一九八三年に発売された、任天堂ファミリーコンピュータの大ブームである。いうまでもなく、これはROMカセット差し替え式の家庭用ゲームが空前の普及を遂げ、日本国民がお茶の間で様々なゲームソフトを楽しむというライフスタイルを得る、ゲーム史上最大の転機だった。

だが、キャリーラボはファミコン向けソフト開発への本格参入を見送った。仕様がブラックボックス化されており、かつソフトの開発・販売にあたっては任天堂との厳格なロイヤリティ契約が必要とされたファミコンのビジネスモデルは、開発者とユーザーが環境を共有するマイコン気質の世界からすればあまりにも敷居が高かったのだ。

そうしたファミコンの戦略は、かつて粗悪なソフトの氾濫によって市場崩壊の憂き目にあった米経済史に残るアタリの有名な失敗（アタリ・ショック）に学んだ戦略であったのだが、キャリーが慣れ親しんでいた文化との隔たりは大きく、この「異業種」への参入には二の足を踏みつづけた。



⬆キャリーラボ唯一のファミコンソフト『ハオ君の不思議な旅』。スクウェア等のパソコンソフト会社数社がディスクシステム用の開発共同体として組んだDOGブランドでの一作。

一方、キャリーの「戦友」だったハドソンは、X1などの従来のパソコン市場も押さえつつ、アーケードゲームの雄ナムコと並ぶファミコンの最初期からのサードパーティー（*5）として家庭用ゲーム業界に大々的に進出する。『ロードランナー』『スターフォース』『ボンバーマン』といった多くのヒット作を送り出すばかりでなく、「高橋名人」というファミコン・スターまで輩出し、社会風俗としてのファミコンブームの絶頂を演出するほどの輝かしい黄金時代を築くことになるのである。

そんなハドソンの中本にしてみれば、当時のキャリーの経営陣は、古い技術屋気質に執着しすぎ、「大人になれなかった」人々に他ならなかった。

「経営ってのは、そう簡単ではないんですよ。あの頃の経営者ってのは、たまたまそのソフトが当たったとか、たまたま学生時代からのバイト上がりで出入りしていたとかで、真の経営者ではなかった。それでうまくいかなくなってきて。キャリーの社長さんは、要は〝自分の世界を出られなかった〟わけです。そのために、8ビットの世界で素晴らしい才能が埋もれかかっていた」

つまりは、それぞれ専用機の時代に入りつつあったワープロとゲームのどちらの波にも乗り損ね、キャリーラボはその命運を絶たれたことになる。特別な技術をもたない一般ユーザーのニーズに、汎用機であるパソコンが実用水準で応えられるようになるには、のちのWindowsのようなGUI（*6）を備えたシステムの登場を待たなければならない。

必要とあらば、ハードもソフトも自分の力で作るもの。自分たちが受け取るのは、その技芸への報酬なのだ──。8ビットマイコンとの触れ合い方から、キャリーというソフトハウスの無意識には、そんな矜持が育まれていたのかもしれない。だとすれば、キャリーの退場は、お仕着せの用途に縛られた創造性のない道具にコンピュータが変貌してゆくのを潔しとしない、マイコンに受け継がれた牧歌的な「夢」の終焉を、象徴してもいたのだろう。

こうして、作り手と受け手が、「実用」と「遊び」が未分化だった「マイコンの時代」は幕を閉じる。「ホビイストたちのエデンの園」は、はるか彼方となった。

(*5)ハードウェア本体や基本ソフトを供給するメーカーに対し、そのプラットフォームを利用するソフトや周辺機器を開発する「第三者」の会社。
(*6)コンピューターへの命令を、コマンド文の入力ではなく視覚的なアイコンの操作で行うグラフィカル・ユーザー・インターフェースの略。

第2章 風雲編

アルファ・システム創設、PCエンジンを支えたソフト開発の雄として

アルファ・システム、始動

キャリーラボの経営悪化にともない、経営陣と開発陣の間には隙間風が吹きはじめていた。中村博行社長はこの危機をサムシンググッド社長の坂本桂一に相談し、キャリーへの資本参加を要請することで脱しようとしていた。独立心旺盛な佐々木・山本・長谷川の三人はこれを潔しとせず、キャリーからの退職を決意しつつあったのだ。

一方、そんなキャリーの内部事情は、業界の一部関係者（飲み友達）たちに筒抜けになっており、ハドソンの中本伸一は栃木滞在時にこの報せを知人から聞きつけた。

「〝佐々木、元気かなぁ。なんかキャリーを辞めるみたいだぞ〟という話を聞いて、それで本迫に佐々木へ電話させたんです。そうしたら、確かにそういう話になっていたことが分かった。ファミコンで儲けた金はあるんだから、ぜひ彼らをきちんと育ててみたいって思いましたよ」

三人の才能を惜しんだ中本は、救いの手を差し伸べようとした。彼らを札幌に呼び、ハドソンの新事業でその身を立てさせようと考えたのである。

だが、坂本にしてみれば、肝心の開発陣がハドソンに引き抜かれてしまっては、キャリーへの出資はまったくの本末転倒になる。ならば佐々木らに直接接触し、その独立にコミットしようと試みてきたのである。

こうした経緯で、中本か坂本か、ハドソンかサムシングか、いずれが三人の独立を主導するかのコンペになったのだった。

わかりやすい側面から先にいえば、このコンペに勝利したのは坂本であった。そのなりゆきについて、中本はこう述懐する。

「坂本のほうが一枚上手だった。何回も熊本に行って、人情的な部分で彼らの心を掴んだ。僕らはエンジニアとして興味があるとか、そういった方向で攻めたんです。けれど、やっぱり人心を掌握するのは、僕よりも坂本の方が巧かったんですよね、当時は。で、そこで揉めましてね。〝オレが先に声をかけたんだ。付き合いは古いんだ〟ってゴネたんだけれど、結局はサムシンググッドから資本提携を受ける形で、アルファ・システムが創立しちゃったんですよ」

かくて一九八八年一月六日、佐々木哲哉を代表取締役として、アルファ・システムは操業を開始する。彼ら自身の五〇％の資金に加え、サムシンググッドが残りの五



坂本桂一

○%を出資し、定款も坂本が準備してきたものに佐々木が社名と何をする会社なのかを決めて書くというかたちで、設立手続きは行われた。坂本は佐々木に、経営者としての基本を一から指南したのだという。
「商談はどう進めるべきか、組織はどう作るべきか、どういうルールを決めるのかとか、まぁ常識的なイロハとか経験的なこととか、バランスシートは普通頭に入りませんが、状況に即してみればわかるとか、そういうことを教えた。佐々木君は、強い社長のイメージあるじゃないですか。もしかしたら僕のスタイルを引き継いでくれているのかもしれません」

　だが、佐々木たち自身の思惑としては、中本が持ちかけたハドソンとの共同事業にこそ魅力を感じていた。彼らとの実質的な仕事を確保しつつも、完全な子会社にはならずに独立を維持するため、サムシングの資本を受け入れたというのが実情に近い。中本自身にアルファを子会社的に操ろうという意図はなかったのだが、直接の業務提携先から資本関係で制約される可能性を残すのを、佐々木らは避けたのである。
　こうした前提のもと、アルファは設立後ほどなくハドソンとの業務提携契約を結ぶ。以後中本たちは、アルファに継続的に仕事を発注し、彼らをバックアップしてゆく。
「佐々木たちはライバルでもあり、盟友だ。やつらと一緒に仕事をしたいと思ってた。でも、この世界は仕事が継続的にないと、会社がうまく立ち上がらない。我々には山ほど仕事もあったから、必ずやつらをテイクオフさせられる自信があった。だから戦略なんかないですよ。要は、僕の青春のライバルと共にありたかった」
　結局、サムシングが「名」を取り、ハドソンが「実」を取るかたちで、アルファとのパートナーシップ・コンペは決着したのである。「青い会社」の歴史は、こうして幸運なスタートを切ったのだった。

札幌の「タコ部屋」にて CD-ROM²への挑戦

　もちろん、中本が佐々木たちに手を差しのべたのは、単なる友情からではなかった。ハドソンが家庭用ゲーム市場に向けて仕掛けようとしていた、新たなプロジェクトを成功させるため、優秀なスタッフが是が非でも必要だったのだ。
　この頃のハドソンは、すでに任天堂傘下の有力なファミコン・サードパーティというだけの存在から抜け出している。新ゲーム機・PCエンジン（PCE）のハードウエア設計を手がけ、NECホームエレクトロニクスからアルファ設立直前の八七年十月に発売。ファミコンが築いた家庭用テレビゲームハードの独占市場への、初めての挑戦者となっていたのであった。翌年、これにセガのメガドライブ投入が続き、より高いハード性能をもった二台のゲーム機がファミコンの牙城を脅かす、最初の「戦国時代」が到来していたのである。
　PCEは当初、Huカードという媒体でのゲームソフト供給を行っていたが、ライバルたちに勝負を仕掛ける次の一手を準備



⬆1987年の初代ハード登場以来、ＰＣエンジンは史上最も拡張機体のバリエーションが数多く発売されたプラットフォームでもある。写真は93年発売のCD-ROM搭載の廉価版機体・Duo-R。

していた。すなわち、パソコン界でもまだ普及していなかった大容量記録媒体CD-ROMを家庭用テレビゲームとして採用した世界初の拡張周辺機器「CD-ROM^2(シーディーロムロム)」の投入である。

それまでのゲームが一桁メガバイトのカセットやディスクで「大容量」を競っていたところへ、一気に六五〇メガ近いデータ量の器を投入するとなれば、そのソフト開発にどんな課題が発生するかは、誰にも想像がつかない。中本があれほど佐々木たちにこだわったのは、この未知の難題を短期間でこなせるのは、彼らしかいないと踏んだからであった。

八八年二月、札幌にあるハドソンの業務を熊本で行うことは困難だったので、当面は札幌に開発部が置かれることになった。山本と長谷川を中心とするスタッフはハドソン本社近くに仮住まいを借り、日々そこからハドソン本社へと通いつめた。

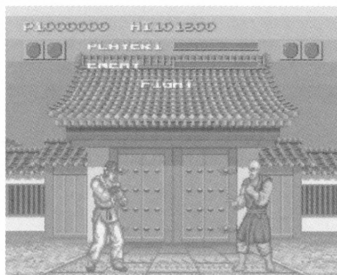
「九州の人間が寒い札幌に来たんですから、それは大変だったと思いますよ。僕らの用意した寮、〝タコ部屋〟って呼んでいたんだけれど、そこに彼らは何ヶ月も留まっていたんです。一日二、三時間、多くて四、五時間しか寝ないで通勤する生活をずっとやっていた。あれでよく健康状態を維持していたと思います」

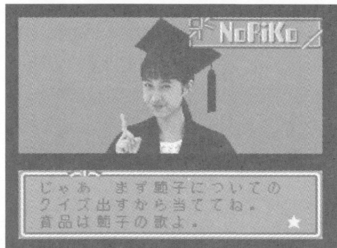
と、中本は当時の状況を振り返る。

だが、佐々木たちには、まず年齢的・体力的な若さがあった。そして何より、マイコンの黎明以来ずっと新しい技術に向き合い格闘することを喜びとしてきたホビイストの気質が、彼らの中でいささかも変わってはいなかったのだ。先行者としての試行錯誤を否応なく強いられることを一切いとわず、アルファの面々は、むしろ水を得た魚のように、進んで「業界初」「世界初」の仕事を開拓してゆく。

こうして彼らは同年十二月、CD-ROM^{2}本体との同時発売ソフトとして、アーケードで人気を博したカプコンの元祖対戦格闘アクション『ストリートファイター』の移植作『ファイティング・ストリート』、および当時の人気アイドル・小川範子との擬似コミュニケーションゲーム『No・Ri・Ko』の二タイトルを見事完成させ、世界初の新ハードの門出を飾った。

前者は、のちに爆発的な対戦格闘ブームで九〇年代前半のゲームセンターの風景とゲーマー文化のあり方を一変させる『ストリートファイターII』の前身であり、後者もまた、のちの『ときめきメモリアル』で







⬆アルファ・システムが創立時に手がけたPCEゲームソフト3タイトル。上から『ファイティング・ストリート』、『No・Ri・Ko』、『凄ノ王伝説』。

ブレイクする恋愛シミュレーションゲーム的な画像・音声・テキストの統合技術の先駆ともいえ、はからずも今後のゲームの進化の方向を予言するような仕事となった。

　そんなかたちで、「ゲーム開発会社」アルファ・システムは、デビューを果たしたのである。

PCEソフト開発の雄としての地位の確立

　設立時のアルファ本社は、佐々木の実家でクリーニング工場として使用されていた二階建ての別棟であった。このほか、熊本大学の近所にアパートを借り、熊大マイコンクラブの部室を兼ねた第二開発室を設け、翌八九年に九品寺のMⅡビルに移転統合するまで、十数人の社員が出入りした。

　この時期の熊本では、サムシンググッドやシャープからの受注で、キャリーラボ時代の延長のように会計ソフトや開発ツールの仕事も請け負っていたが、あくまでも中核は北海道でのPCEソフトの開発に据え、家庭用テレビゲームの会社として身を立てることを佐々木たちは選択した。当時はバブル経済の最中であり、共同出資者のサムシングとしても、どちらかといえばアルファを業務提携先としてよりキャピタルゲインを得るための投資先のひとつに位置づけていたため、利益を出しつづけるかぎりは経営方針に口出しはしなかったようだ。

　札幌の開発部は、その後も着実にCD-ROM^{2}の開発環境を整え、ノウハウを蓄積しながら数々のタイトルでハドソンのPCE戦略に貢献した。

　初期の一連の仕事の中で、特に大きなタイトルとなったのが、パソコンのアクションRPG『イース』シリーズの移植である。『イース』は、8ビットパソコンがまだゲーム機として健在だった八〇年代中盤に、『ザナドゥ』『ソーサリアン』といったタイトルでアクションRPGのジャンルを確立した日本ファルコムの人気作。『イース』シリーズを到達点とする一連の日本ファルコム作品は、『ウィザードリィ』や『ウルティマ』などの無骨で歯応えのある海外RPGの文脈に、日本的なアニメ絵柄のキャラクターやロック・ポップス調の音楽を用いたストーリー演出を接合し、若者層向けの「和製ファンタジー」のジャンルを確立した立役者といえる存在だった。

　これは、主に小学生や家族層をターゲットにして国民的ヒットとなったファミコンR



⬆1989年以降、アルファ・システムが本社として利用した九品寺MⅡビル。はじめ２階に事務所と開発室があったが、業務拡大のたびに他室や他階を借り増ししてゆく。



⬆九品寺M２ビルへの移転で閉鎖された第二開発室のあった、熊本大学近辺の住宅。第二開発室は熊大マイコンクラブの部室も兼ねており、学生ベンチャー的コミュニティとも地続きだった当時の空気がしのばれる。

PGの代名詞『ドラゴンクエスト』シリーズが童話風・大衆娯楽風の演出だったのとは異なる路線にあり、この移植の実現は、PCEがファミコンとの個性の違いを明確に確立する上で、重要な意義を持っていた。

「メディアワークスの岩崎啓真(いわさきひろまさ)さんを中心に『イース』移植が立ち上がって。ならば演出をしっかりした作品に仕上げようと」

この長谷川の目標どおり、岩崎プロデューサーの指揮下で長谷川がプログラム全体をまとめ、八九年末に発売された移植作品『イースI・II』は、CD-ROMの利点を活かしきり、オリジナルのパソコン版をしのぐムービーや音楽の秀逸さが人気を博し、多くの新規ユーザーを呼びこむ初期PCEの代表的なキラーソフトとなった。

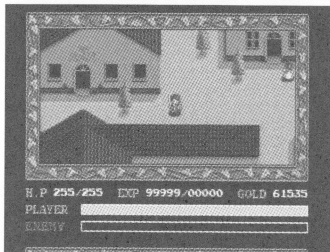
岩崎ー長谷川ラインの開発体制は、この後何度も反復されてユーザーの間にまで認知され、「黄金コンビ」としてPCEファンに語り継がれることになるのである。

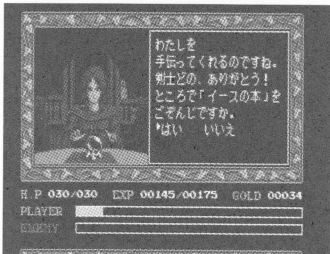
一連の仕事が評価されたアルファは、この年、ハドソンから感謝状を授与される。

「(アルファとの提携に)戦略なんてないですよ。とにかく助けてあげようと。凄いやつらだから、腐ったらもったいない、と。だけど、結果的にはハドソンは、アルファのおかげで素晴らしく収益が上がった。助けてあげようなんておこがましいですね」

当時のアルファを振り返る中本の賛辞は、ほんとうに惜しみがなかった。







⬆岩崎ー長谷川ラインの実力を業界の内外に示した移植作品『イースI・II』。PCE前期の代表的なキラーソフトとなった。

熾烈な大局の中での「自立」

『イースI・II』発売前後の時点で、PCEは特にアーケードやパソコンでの人気を博したアクションやシューティングゲームの移植ハードとしての性格を強めていた。これは、PCEが着実にコアなゲーマーに支持されるファミコン対抗プラットフォームとしての地位を固めつつあったということだが、反面、広く一般的な人気をなかなか集められないという意味でもあった。

頭の痛い点としては、同じファミコン対抗馬であるセガのメガドライブの路線も、PCEと同様にマニア向けタイトルの移植が中心だったため、たとえばアルファが手がけたカプコンの人気アクション『大魔界村』がメガドラでも別個に移植されるなど、図式としてはファミコンを追撃する二位三位のハードが潰し合うかたちになっていたことである。

さらには任天堂がファミコンの後継ハードとして、初の16ビットテレビゲーム機となるスーパーファミコン(SFC)を九〇年末に発売し、PCEをめぐる大局状況は日に日に厳しさを増していくのだった。

そんな中、ＰＣＥソフト開発のノウハウを確立し、完全に軌道に乗ったアルファ・システムは、札幌の開発部を閉め、熊本に開発業務を一本化する。さらに業務拡大に対応して本社のＭⅡビル内に事務所を増設し、いよいよ自立に向けた足固めが整いつつあった。

この時期のアルファは、自作の開発機材を用い、Ｉ・Ｇ・Ｓの発売で最初で最後のファミコンソフト『バトルスタジアム』を手がけている。また、翌九一年にはシャープのパソコンＸ‐６８０００用に、初めての完全オリジナルＲＰＧ『ノーブルマインド』を制作する。これは、現在までの全開発タイトルの中、ただ一本アルファ・システム名義で発売されたゲーム作品である。

「『ノーブルマインド』はお使いＲＰＧ。アルファの皆で、台詞とかも考えました。はじめはハドソンから発売してもらうつもりだったんですが、当時ブラザー工業が開発した電話回線を利用するＴＡＫＥＲＵというソフトウェアの自動販売機で、自社発売をしてみたらどうかと勧めてくれて」

佐々木は当時を振りかえり、そう語る。

いずれも後にはラインの続かない実験的試みに終始したが、アルファはハドソンとの業務の成功に溺れず、ＰＣＥ以外のゲームソフト開発の可能性を探り、他の選択肢への目配りを怠らずにいたのだった。

法人としてのアルファに再度転機が訪れたのは、そんな折りである。「虚構の時代」に一区切りをもたらす、バブルの崩壊。安定成長期の貿易黒字を元手に一部の投機家が土地や株を転がして膨ませた日本中の実体のない富はあっけなく消え、厳しい金融環境の余波がアルファの五〇％の株を握るサムシンググッドにも及んだのだ。坂本によれば、アルファを含む子会社のインキュベート（育成）のための資金供与の余裕がなくなり、一部子会社を手放さざるをえなくなったのだという。

「ソフトウィングやアルダスジャパン（現アドビジャパン）など、当時十くらいあった子会社を手放しました。収益が思わしくない会社は閉社。中くらいの成績の会社は原価＋αくらいで社長に売った。アルファはトントンだったので、自立できる見込みがあったんです」

こうして九一年末、アルファはサムシングの全保有株を買いあげ、名実ともに独立した会社としての自主性を手に入れたのである。

大規模プロジェクト『天外魔境Ⅱ』という転機

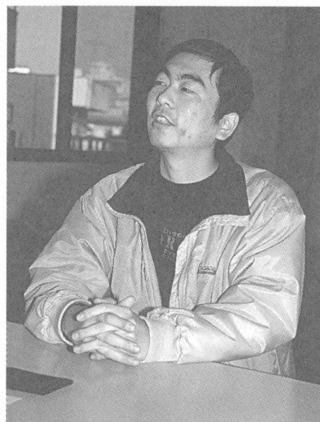
九〇年代初頭の家庭用ゲームの市場動向、ひいては生活娯楽文化としてのゲームの性格を把握するうえで、決定的に重要なのが、ロールプレイングゲーム、ＲＰＧと呼ばれるゲームジャンルであった。改めてその特徴を書き記せば、物語の主人公になりきって敵との戦闘を繰り返しながら成長し、壮大なストーリーを擬似体験するという、長ければ数十時間のプレイ時間を費やすタイプの物語ゲームのことである。まさに家庭用ゲーム機だからこそ体験できる娯楽スタイルであり、ゲームをプレイする人の年齢層と人種を大きく拡げる決め手となった王道のジャンル。それゆえ、『ドラクエ』や『ファイナルファンタジー』（『ＦＦ』）の二大シリーズに匹敵するオリジナルのヒットＲＰＧシリーズを生み出すことは、「マニア向け移植ハード」の域を脱し、ファミコンやＳＦＣの地位に近づくための、対抗機たちの何よりの宿願であった。

そんな、ＰＣＥ陣営を代表するキラーＲＰＧシリーズとしての役割を期待されたのが、当時はアニメ原作やジュニア小説の分野からの「異業種監督」であった広井王子（ひろいおうじ）

の原案・プロデュースによる和風ファンタジーRPG『天外魔境』三部作である。当初アニメで本作を制作しようとしていた広井の構想を聞きつけた中本が、これをCD-ROM^{2}向けのRPGとして採用し、八九年に第一作目『天外魔境　ZIRIA』を発売して好セールスを記録していた。

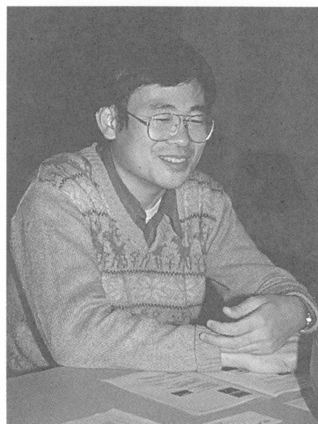
この勢いに乗り、ハドソンが勝負を賭けた『天外魔境Ⅱ　卍MARU』の制作体制は、業界全体を見渡しても前代未聞の規模となった。シリーズ開発のためにビルひとつを借りきり、常駐で五十人、三年の制作期間中の延べ人数ではおそらく数百人が動員された巨大プロジェクト。この中核要員として、アルファの誇るライトスタッフたちが抜擢されたのである。

『天外Ⅱ』プロジェクトは、大規模化したプログラムを破綻なく組み上げるため、三段階の慎重な積み上げ方式で進められた。はじめの一年目は仕様固めに、二年目を仕様通りの制作を滞りなく行うための開発ツール・環境の準備に費やし、三年目で実際のプログラムやデータの実制作・統合に入り、一気呵成に完成させる。このうち、アルファの山本や長谷川が力をふるったのが、二年目のインフラ整備の期間である。


山本耕司

一方、以後のアルファの最重要伴走者となる男もまた、この『天外Ⅱ』で広井プロデューサーの大抜擢を受けていた。本作の監督・脚本を担当した、桝田省治（ますだしょうじ）。初めて監督として技術者たちのチームを率いた桝田は、アルファの面々の印象をこう評する。

「実直、かちっと仕事をする人たちという印象だね。長谷川は一を聞いて十を知るタイプ。仕様の全体像をイメージするのが得意。山本は仕様がきっちりしていればとにかく速い。いずれも共通しているのは、一番難しそうなところ、苦労しそうなところを見定めて基礎工事から始める点。これは通常のケースとはまったく逆なんだよ」


長谷川浩

長谷川は、現場に入るなりプログラムマニュアルのようなツールを作った。長期にわたる開発では、社の内外を問わず五人のプログラマーを数ヶ月拘束することは難しく、多数のプログラマーが入れかわり関与することになる。そうなると、業務内容を把握していない新規のメンバーへの引き継ぎは大きな課題だ。長谷川のツールは、この引き継ぎコストを大幅に軽減した。たとえばソースを仕様書と見合わせて二週間ほどかかるであろう準備期間を二日程度に短縮し、ただちに制作に移行できたという。

山本もまた、複数のプログラマーのうち

の一人にすぎなかったのだが、数ヶ月間の現場作業の合間に、マップ上の敵モンスターの配置を一覧できるツールなど、後々必要になりそうな、今でいうグループウェアやミドルウェアの類をいくつも想定して自発的に作り、それらを置き土産とした。

関係者たちが口々に賞賛する彼らの技術の〝凄さ〟とは、決して独りよがりな「孤高の職人」気質なのではなく、全体の進行に目配りして最も効果的に自己の戦力を投入できる現場統括力でもあったのだ。

「僕は一番最初に長谷川と山本というプログラマーを知った。それはある意味幸運でもあり不幸でもあった」

以後の仕事で、普通のプログラマーについ

長谷川・山本並の水準を要求してしまう桝田は、そんな感慨を漏らす。が、当の山本自身の感想は、しれっとしたものだった。

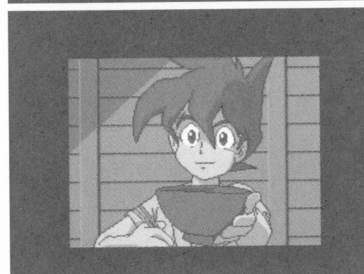
「何もなかった時代からやっていたから、ツールを作るのは当たり前の感覚でしたね」

空前の大作RPG『天外Ⅱ』が発売されたのは、予定を三ヶ月遅れた九二年三月。当時のPCE普及台数と同等の出荷数に達し、PCEユーザーなら誰もが遊んだハード史上最高の傑作として、十一年後には他機種向けにリメイクされるまでの大ヒットとなった。

この時点こそ、PCEというゲーム機が絶頂を迎えた瞬間にほかならなかった。







⬆当時のゲーム業界空前のプロジェクト『天外魔境Ⅱ 卍MARU』。明らかに"PCE版『ドラクエ』"の位置づけを狙った堂々の大作。



⬅二〇〇三年にゲームキューブ版・プレイステーション2版にリメイクされた『天外Ⅱ』。〇四年には十二年ぶりの最新作『天外魔境Ⅲ　NAMIDA』も発売される。



⬅山本たちが自作したPCE用の開発機材。ハドソン提供の正規の機材だけではライン数に足らず、必要とあらば何でも自作するというアルファの技術者気質がPCEを支えた。

第3章 怒濤編

32ビット機競争の荒波に乗り出したアルファとプレイステーション革命

「大作時代」の生存戦略 桝田省治とのコンビの開始

九二年に発売した『天外魔境Ⅱ 卍MARU』のプロジェクトは、関係者たちに家庭用テレビゲームソフトが大きな曲がり角に差しかかっていることを痛感させた。

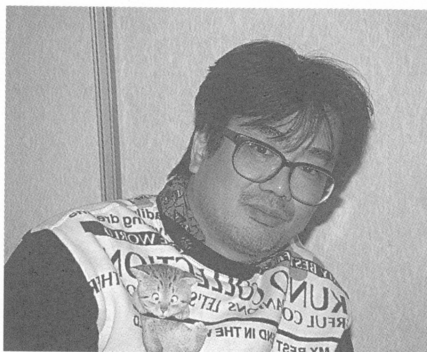
『ドラクエ』や『FF』の洗礼を受けた目の肥えた客に訴求していくため、より世界のマップを広大にし、敵モンスターを増やし、グラフィックや音楽を派手にし、シナリオを長く複雑化してゆくという、物量合戦のエスカレーション。ハードの進歩とRPGの大作化は、開発期間と費用の際限のない肥大をもたらし、それに関わるスタッフの分業体制の構築や士気の維持などの管理コストを飛躍的に増大させていた。

それは一面、どんな業種であれ発展の過程で必ず直面する当然の変化ではあったが、そうした単線的な「進歩」がはたして本当にゲームとしての面白さに繋がり、投資に見合う売り上げを今後も約束しつづけるのかどうか、保証があるわけではなかった。

むしろ、規模だけはバブリーに膨れ上がりながら、本質的には新しい体験性に乏しかった大作RPGにマンネリ感を覚えたユーザーのゲーム離れは確実に始まっていた。『天外Ⅱ』のヒットは、PCEのソフトとしては最大限のものであったが、同年下半期にSFCで相次いで発売された『ドラクエV』『FFV』の販売規模には、どのみち匹敵しようもない。いずれオーソドックスな物語RPGの市場がこの両怪物シリーズに収斂していくであろう兆しは、すでに当時から見えてきていた。

「要は、『天外Ⅱ』でもうデカいゲームには飽きたし、こりた。今度は素材の使い回しのできるゲームを作ろうと」

いささか消極的にも聞こえる桝田省治のそんな展望は、国内市場でのSFCの覇権が決定的になり、開発資金の獲得が苦しくなる中で、それでもインパクトのある新しい創造をしなければならないゲームデザイナーとしての必然的な帰結といえる。



桝田省治

大作RPG型の巨大なマップに対し、コンパクトな一つのマップを何度も繰り返し利用するマッピングシステム。同じ主人公と同じ舞台世界を用いながら、三つの異なる物語を遊ばせて立体的な体験を演出するマルチシナリオの構造。明朗な大衆娯楽冒険活劇とは正反対の、ダークでグロテスク

な終末的描写に満ちた脚本と演出。

あらゆる点に『天外Ⅱ』路線へのアンチテーゼを盛りこみ、「近頃のRPGにないプリミティブな〝ゲームらしさ〟に飢えたうるさ型のゲームファン」ないし「ゲーム的な固定観念を持たないオトナ」にターゲットを絞った異色RPG。それが、桝田にとって最初の完全オリジナル作品となる『リンダキューブ』のコンセプトであった。

だが、「楽に」「安く」作るはずの企画意図とは裏腹に、結果的にこの作品も世に出るまでには相当な紆余曲折が待っていた。

まず、企画のクライアントが、予算や社内事情の関係でなかなか決まらず、NECホームエレクトロニクスの出資と決まるまでに数年を空費。開発スタート後も、当初考えていたプログラム会社がファミコン中心だったため開発力に難があると判明。こうした諸々のロスののち、やっとアルファ・システムに白羽の矢が立つのである。

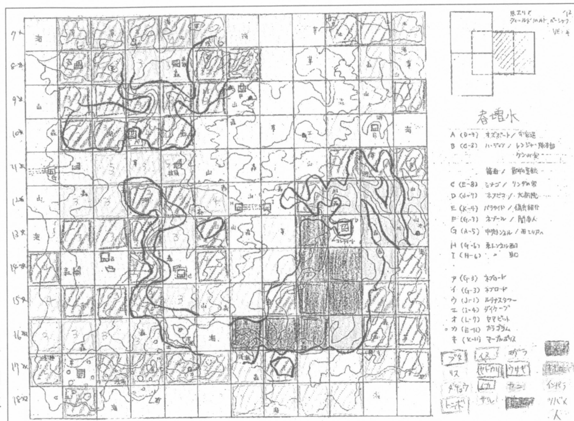
こうした経緯ゆえに、余計にアルファとの関係は深くなっていったと桝田は語る。

「そもそも企画段階から長谷川君は加わってたからね。『天外Ⅱ』の終わり頃、次はもっと小さなゲームを作ろうよ、と飲み屋で彼と話をしていたのが最初だったし。彼らとは年も近いから、よく意気投合して夜中に遊び歩いた。マーケティング分析の話などしながら、説教してやったり。当時、アルファは人数が増えだしていたときだったから、『リンダ』の開発中も外野から見てて気になることが多々あったんだ」

桝田の指摘する、当時のアルファの難点。それは、マイコン・ホビイスト出身者にありがちな、プログラマー優位・技術先行の体質であった。あくまでコンピューターと戯れることそれ自体を楽しみとした彼らの世代の原体験では、ゲームはプログラム



⬆様々な「生態」を意識させる、『リンダ』の動物たちの設定画。アルファデザイン課のオリジナリティを鍛えていった。



➡3つのシナリオで何度も使い回す「効率性」がコンセプトの『リンダ』のフィールドマップ設定。動物の生息地などが配置されている。

技術の副産物にすぎず、ゲームデザインそのものに対する創造的な感性はあまり育っていなかったのだ。いまやビジュアル・サウンド・シナリオ等の「総合芸術」となったゲームの世界で成功するには、ある種の「文系」的な資質も不可欠だったのである。堀井雄二や糸井重里、広井王子といった「異業種」の才能の起用がヒットに繋がったのは、その端的な例だ。

そうした問題意識は、桝田に言われるまでもなくアルファ自身も抱いており、いずれオリジナル企画で勝負する日に向けて企画部門を設けていた。が、大きな失敗はしないかわりに「○○みたいにしてくれ」という既存の見本がないとゲームの完成形を想像できない小粒な人が多く、まだまだ人材が足りない。グラフィックはやる気満々だが、やはり人数が少なく、しかも統一感がなく合わせると絵柄がバラける。

「これだと、着地点はきれいだけど、それ以上のモノが作れない、ということになる」

一方、メインプログラマーの長谷川もまた、桝田のトップダウン式の企画進行を消化できない自社体制の限界に直面していた。

「桝田さんのシナリオを読んで、こういうことがやりたいんだ、と理解するまでが大変でしたね。彼の文章を表にまとめるバイト君に負担がかかって、失踪してしまったんですよ（笑）。あとはもう…整理できないシナリオがあって、整合性はバラバラ」

口頭での桝田とのやりとりにより、処理は進んだものの、彼には次に、遅れに遅れていた桝田の別の企画『ネクストキング～恋の千年王国～』のヘルプという難題まで降りかかってくる。

アルファにも、新しい人材と組織運営のシステムが要求されつつあった。そんな頃だったっけ…と、桝田は回想する。

「『今年は面白いやつを採ったんだよ！』と長谷川君から話をされて。実は、それが芝村君だったんですが」

『リンダ』の開発前後の数年間には、この芝村裕吏のほか、須田直樹、吉良勝弥、長亨、古賀健一、園田未来らをはじめ、特に企画・デザイン部門で新たなメンバーが数多く採用されている。のちにオリジナル作品制作の中核を担うことになる彼ら「第二世代」を迎え、アルファはまた新たな時代に乗り出そうとしていた。

「ＰＳ革命」への参列

『リンダ』の開発前後は、もはやＰＣＥというハードの寿命が尽きつつある最晩期だった。アルファ社内の変化と同様、家庭用ゲーム業界のあちこちで、旧世代ハードの閉塞と新世代の芽吹きが同時にあらわれ、状況はふたたび混沌としてきていた。

アルファがその荒波に直面する最初の契機は、ハドソン内部の人事異動からだった。アルファの生みの親ともいうべき中本伸一が開発の現場を退き、営業畑の人間に代わったため、クライアントと開発側との間に埋めがたい認識の違いが生じていたのだ。

「スケジュールと見積もりを訊かれるので、出しますよね。で、〝二ヶ月削れ〟とくる。二ヶ月削ると、それだけ人員を集中投入しないといけなくなるから、コストが上がる。それで見積もりを出しなおすと、〝期間減ってるんだから安くしろ〟と。もうやってられるかということで、怒って札幌から帰っちゃったんです（笑）」

こうして喧嘩別れに近いかたちで札幌を発った佐々木は、熊本までの航空便を逃してしまったため東京に立ち寄り、メディア

ワークスの岩崎啓真と愚痴がてらに飲み交わす。この偶然が『リンダ』の開発をアルファが手がける経緯に繋がるのだが、事実上これを境に、アルファはハドソンと一時袂を分かつこととなった。

以降の家庭用ゲーム機の切り替わりは、ゲーム業界ばかりでなく経済界一般にも大きな波紋を呼び、史上最も劇的な世代交代劇として広く注目されるようになる。

この派手なドラマの起点となったのは、市場の覇者・任天堂が進めていた構想の綻びであった。当時任天堂は、PCE・メガドラの両CD-ROM機に対抗するため、SFC用の拡張CD-ROMユニットの開発を進めていた。その技術パートナーだったのが、SFCのパーツ供与にもコミットしていたソニーであり、ゲームCD-ROMを機に、当時の家電・IT両業界の流行語だった「マルチメディア(*7)」事業の分野を拓こうとしていたのだ。PCE後の展望を模索していた佐々木もこの報に触れ、任天堂へのアプローチを行ったという。

「まだ実際に発売されるかどうかは未確定でしたが、ライセンスを取るために一度任天堂に行こう、と。で、そのために今までの自分らのやってきたこととかを書いた会社案内の小冊子を印刷したりしたんですね」

だがその後、それぞれの事業展開への思惑が食いちがい、激しい主導権争いの末に任天堂とソニーは決裂。ソニーは独自のゲーム機開発の道を歩みはじめる。これが、32ビット機戦争の一角となる開発コードPSX、のちのプレイステーション（PS）の第一歩であった。これとほぼ時を同じくし、やはり32ビットの次世代ハード・セガサターン（SS）に関するリーク情報も佐々木のもとに届く。すでにライセンシー契約を結び開発機材を入手していた松下電器らの「マルチメディア」規格3DOの見極めとも相まって、重点を置く陣営の選択が、社長の責として大いにのしかかった。

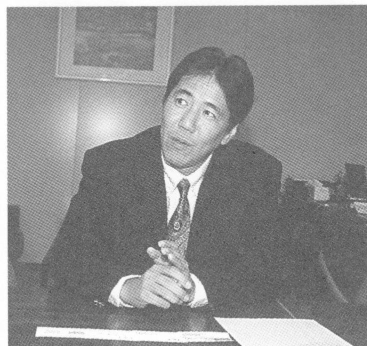
次に来るのは、どのハードか。アルファの会社規模では、すべての機種を押さえながら様子を見る、などという余裕はない。周辺情報を聞くかぎり、どちらもポリゴン(*8)技術による3D表現が売りになるというPSとSSの間に目立った性能差があまりなく、佐々木は須田や芝村といった新戦力たちともよく話をした。

佐々木が大きく決断に傾くのは、かつてハドソンから紹介され、『キアダイン00』や『エグザイル2』などのPCEソフトの開発で組んだ日本テレネットの福島孝（ふくしまたかし）との縁からであった。日本テレネットを独立した彼は、新会社メディア・ビジョンを立ち上げてソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）社内の一室を借り、PS立ち上げの一役を担っていたのだった。

そんな中へ連絡してきた佐々木に、福島はやりたかったら来い、と誘いをかけた。

「佐々木さんはプログラマー出身だから、トラブルが起きても対応が早い、という信頼感があったんです。契約した後も、現場にいられる責任者、という感じで」

福島は佐々木をSMEの担当に引き合わせ、アルファからの企画を受け付けることになったのである。


福島孝

(*7)コンピューター上で画像・音声・文字など、様々な情報をデジタル化し複合的に使うこと。当時、少々イメージ先行の期待が寄せられていた。
(*8)コンピューターグラフィックスで三次元空間（3D）内の立体を表現するときに使用する、単位となる微少な多角形（通常は三角形）のこと。

この機に乗じて採用されたのが、デザイナーとして入社しながらも、企画への強い希望を持っていた須田が立てた初めての企画『ホーンドアウル』であった。「第一世代」の社員と違い、学生時代にメガドラに夢中になったりと、あらかじめ家庭用ゲーム機の遊び手としての豊かな原体験を持つ彼は、明確に「創りたいゲーム」のビジョンを持ってオリジナル企画でセンスを発揮する最初の世代といえた。

「最初の時点では、ガンシューティングの企画ではなかったんですよ。3D主観移動で強制スクロールする画面を、パッドで遊ぶものだった。けど企画ができてみて、『これなら専用の光線銃を作ろう！』ということになって。当時のソニーさんの意気込みはすごかったですからね。作れるものなら何でもやってやろう、みたいな。それまではうちは2Dばかりで、3Dはやったことがなかったので、我が社にとっての新しい挑戦だったわけです」

こうしてアルファは、新しい特殊コントローラーデバイスの開発をも促すかたちで、PS陣営への参入を決断するのである。

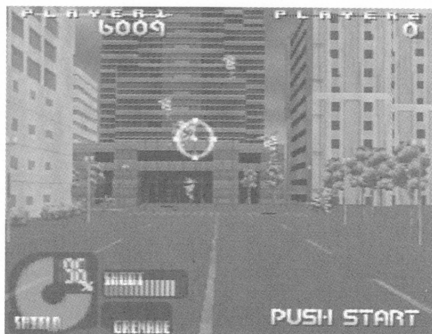
『ホーンドアウル』の企画が立ち上がる一方で、PS陣営の体制も固まってゆく。九三年末、ソニーとSMEが協同出資するかたちで、久夛良木健社長率いるソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）が設立。「ゲームのようなわけのわからない世界に我がソニーが参入するなど！」という周囲の圧倒的な反対を押し切っての挑戦で、SCEはソニー・グループの鬼っ子と呼ばれた。SCEからのPS開発機材の頒布なども始まっていたおり、アルファはまた別方面からのオファーを受ける。

かつての資本提携相手サムシンググッド。坂本桂一らもまた、PS立ち上げに一枚噛んでいたのであった。

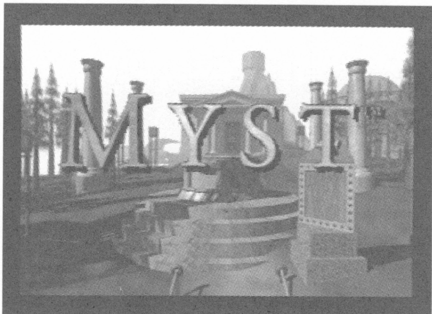
「当時、ウチの会社が『MYST』のPS移植の権利を取ってきて、ソフトバンクと組んでゲームビジネスを始めました。これがのちにゲームバンクとして独立するんですが。実は『MYST』は、PS発売前から開発が始まっていたんです」

そこで、CD-ROMベースの開発ノウハウがあるアルファに白羽の矢が立った。

「実際、32ビットで3Dエンジンや長編のゲームストーリーがCD-ROMに入れて



⬆ＰＳ用の最初の光線銃コントローラーである、コナミのハイパーブラスターの開発ともタイアップした『ホーンドアウル』。アルファ初のＰＳ用オリジナル企画でもある。



⬆佐々木が久々に現場復帰し、ほぼ一人で移植した『MYST』。坂本によれば「それまでピコピコするためにあったゲーム機で長編シナリオ映像が動くようにする」ための試金石でもあった。

動くのか、テストさえ行われていなかった。だからPS初期のOS（*9）を書いているとき、『MYST』のような超大作が動けば、その先どんなものが来ても動くと考えた。技術はアルファが作り、それを元にSCEでOSを作ってもらったわけです」

たとえるなら、CDの七十四分という収録時間がベートーベンの第九が入るという基準で規格策定されたように、アルファ制作の『MYST』こそがPSのOS技術の基準になったわけだ。ちなみにその開発は、他のラインに余裕がなかったため、佐々木社長自身が一人で手がけたものであった。

かくて九四年末、ついにPSが登場する。翌九五年には、PCEでの最後のソフト『リンダ』がやっと世に出る一方、『MYST』『ホーンドアウル』も無事に発売。

PSが実現した、それまでの2Dゲームとはまったく違う3Dポリゴンによるリアルな「仮想現実」表現は、それまでゲームに関心の無かった人々までも驚かせ、SSと競い合いながら、閉塞していたゲーム市場をふたたび活性化させた。ユニークなブランドイメージを打ち出す徹底した宣伝展開と、それまでの玩具問屋流通の仕組みを根底から覆す流通革命により、SCEは多くのサードパーティを味方につけ、ついには『FF』『ドラクエ』の二大RPGシリーズをも手中にして任天堂から「国民機」の座を奪い取るのだった。

その勝利を決定づけた九七年の『FFⅦ』が見せた華麗なムービー演出もまた、まさに『MYST』が築いた基礎技術の上に成り立っていたわけである。アルファは見事、当たりくじを引き当てたのだ。

「もし札幌で喧嘩しなければ、PC-FX（*10）とか作ってたのかも。結局、CD-ROM²もPSも、最初と最後に開発した。どうもハードの最先端か尻ぬぐいをするように、ウチの会社はできてるんですよ」

佐々木は、そう言って笑った。

社内改革とオデッセイ
新世代のゲーム開発に向けて

次世代機ハードの出現とプロジェクトの大規模化。そして開発ラインの複数化。オリジナル企画を行う上での難点は『リンダ』開発時に桝田が示唆した通りであったが、まずはそれ以前の問題として、大きくなったアルファは物量をこなすための効率的な分業や、人材・資金のスムーズな配分といった、組織運営の基盤を整えなければならない必要に迫られていた。いざとなれば佐々木や山本や長谷川のような突出した天才肌のプログラマーが何とかしてしまう、という体制からの脱却を図らなければ、会社全体としての非効率が蓄積して、いずれ立ちゆかなくなってしまう。

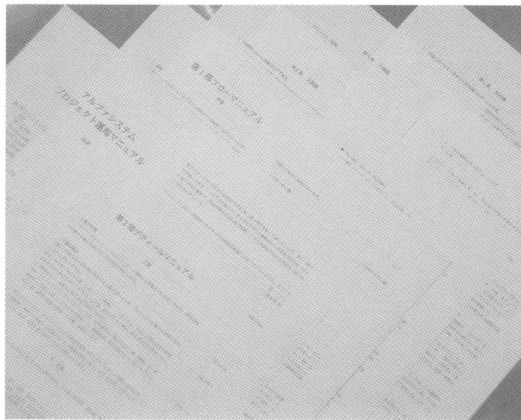
こうした問題意識を持ち、体制改革の提案を行ったのが、芝村であった。年齢・経歴を一切秘したまま、やたら偉そうに大言をぶつ彼に対しては、採用時から賛否が分かれていたが、その言には確かに合理性と説得力があり、「何かをやらかしてくれる」可能性を感じた佐々木や長谷川の鶴の一声でアルファの一員となった男。「偉そうなことを言うやつは偉そうな立場につけるのが一番」と、佐々木は芝村に構造改革の指揮を執らせたのだった。

「ぶっちゃけた話、これまでアルファには組織経営の専門家というものが存在しなかったんですね。草創期はそれで良かったんですが、そればかりではいかなくなってきた。ゲームさえ作れば儲かるという図式が、早くも危なくなってきたんです」

こうして天才プログラマーたちの「神話の時代」を終わらせる、技術官僚・芝村による「近代化」へのアプローチが始まった。

そのための第一歩が、徹底した業務の資

*9 オペレーティング・システム。各アプリケーションソフトが共通利用する基本的な機能を提供し、システム全体を管理する基本ソフトのこと。
*10 PCEの後継ゲーム機。パソコンとの連携を重視したマルチメディア機であったが、ソフトは六九タイトルに留まり、早々に市場を去る。



⬅社内体制整備の結果、各セクションで更新されつづけているマニュアル類。こうした整備の成否が組織の命運を左右する。

料化・文書化であった。数多くのプログラマーが関わる新しい時代の開発体制では、必要となるコミュニケーションの総量は二乗で増える。このコミュニケーション・コストを最小化し、誰が関与しても同じようにゲームが作れるようにするため、マニュアルを完備し、それまでは存在さえ曖昧だった仕様書の様式を規格化する。

　第二は、経営の数値化・統計化。勘と経験によるドンブリ勘定での経営判断をやめ、コストと利得の関係を人月(*11)の基準で精確に算定し、定量的なデータの把握とそれを元にした将来予測をもって判断の根拠とする。たとえば、ゲームの開発費がハードの進化とともにどのようなカーブで上昇し、面白さの向上といつ見合わなくなるかといったことも、アルファでは「定量的に」把握され、対処が講じられたりする。

「こうして書類や統計を導入して、神話の時代の天才プログラマーの下に技術官僚がついて〝普通の会社〟としての地歩が固まったんです。で、次はどうしましょうかと。うちの会社はどんなコーポレート・アイデンティティを持って、どんな発信をしていきたいのかを問う段になるわけです」

　そのために芝村が主導した改革の第三段階。それは社員への情報の共有化と意思決定プロセスの手続き化であった。『リンダ』以降の開発ゲームはすべてプロジェクト報告書の作成を義務づけられ、問題点や次への課題は会社全体で共有されるようになる。

　そして、九三年の開発推進課の設立。これは正確には「課」ではなく、「オデッセイ」という最高意志決定会議の別名であった。役職は関係なし、ヒラ社員も含めて抽出された社員たちの組織で、意志決定は投票による完全多数決、社長は信任のみ、という運営方法を徹底した。これにより、反社長派を全員組織の一員に取りこんで発言させることもでき、何らかの意味での上昇志向を共有していた佐々木以下の社員たち全体の気質が具体的に同期しはじめ、企業体としてのアルファ・システムの個性が有機的に醸成されていったのだという。

　ここにきて初めて、アルファが自覚的・戦略的にオリジナルソフトクリエイターとしての発信を始める体制が整ったといえる。

　重要なのは、このような変革に対して、佐々木はもとより山本、長谷川らの第一世代たちが、ほとんど軋轢らしい軋轢もなく、非常にスンナリと芝村たち第二世代の提言を受け入れたことだったという。

「長谷川や山本が、大政奉還で既得権益を捨てた武士のように、神話の時代から一歩引いて技術官僚の下で働くよう道を譲ってくれたわけです。今度は、一部の技術官僚たちがオデッセイにバトンタッチして柔軟に対応できたことが、うちの会社の最も褒

めてしかるべき部分だろうと思いますよ」

「技術官僚の時代」から「戦略の時代」へ。歴史はいよいよ転がり出していた。

「アルファらしさ」の確立
「映画的」ゲームに背を向けて

「PS革命」の意味。それは、単に一番売れるゲーム機のメーカーが移りかわったというだけにとどまらず、それまでの「ゲーム」という娯楽文化が持っていたイメージをも大きく変えたことにあった。

まず、いかにも玩具然としたROMカートリッジで提供されていたゲームソフトの主媒体がCD-ROMに換わり、玩具店以外の流通路が拓けたことで音楽CD店などでも販売されるようになったこと。加えてSCEがCMで「PSのある日常風景」や、ゲーム画面の直接紹介ではなく「ソフトを遊ぶ人の様子」をコミカルに描く宣伝展開を繰りひろげ、子供やマニア向けの「虚構没入」型の趣味ではなく、若者や大人が気軽に楽しめるライトな「現実演出」型の文化アイテムとしての演出を徹底して施したことで、ゲームの客層は確かに広がった。

発売されるソフトの内容の面でも、SCEが様々なサードパーティー支援策を採ったことで、それまで家庭用ゲームに参入できなかった小さなメーカーやクリエイターにもソフトを出せるようになる。そのため、いかにもインディーズ風の一発芸的なものからオーソドックスな超大作まで、かつてない幅広さでゲームの多様化が起こりはじめていた。こうした状況下で、中小のソフトメーカーにとっては、いかに他との差別化を果たし、「個性」を打ち出していくかが至上命題となりはじめていたのだ。

この「個性の時代」で勝負していくため、まだようやくオリジナル開発の足腰が整ったばかりのアルファには「クリエイター・桝田省治」の存在は不可欠だった。

32ビット機競争が激化し、3D表現による「映画っぽい」視覚表現が人々の目にとまるようになると、あたかも映画監督や「アーティスト」のようにゲームデザイナーを持ちあげる風潮がマスコミに現れてきていたのだ。その象徴的存在が『Dの食卓』の飯野(いいの)賢治(けんじ)であり、『ポリスノーツ』の小島秀夫(こじまひでお)や『バイオハザード』の三上真司(みかみしんじ)もそうした文脈で取り沙汰された存在だろう。

もちろん、桝田やアルファの作風がそうした風潮に適うわけでも、またそんな「浮わついた」打ち出しを望んだわけでもなかったが、実際問題として上述のような「個性」のあり方とは別の方向性をユーザーにアピールするためにも、PCE時代から築かれてきた桝田の作家性とネームバリューが、あるに越したことはなかった。

「アルファとしては桝田さんの企画が欲しい、なにせ企画はまだ弱い。彼もまた商売を大きくしようという考えがあったんでしょうが。そこで桝田第一戦線、桝田第二戦線、それに一ライン加えた三ラインで、アルファ・システムは動いたんですね」

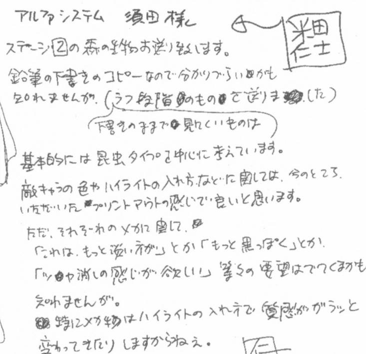
芝村がそう振り返るように、この第一のラインがPCEからの移植『リンダキューブ アゲイン』であり、第二がボードゲーム式RPG『ネクストキング』である。

さらにもう一ラインとなるのが、『ホーンドアウル』の後を受け、SCEからガンコントローラー用ソフトの充実のために依頼された新しいガンシューティングの開発ライン、すなわち「須田ライン」であった。

ただ「桝田ライン」が二本できるとなると、苦慮したのは社内のバランスだった。会社規模から考えても、二番目の桝田ラインは、ある程度小規模なものにならざるをえない。奇しくも桝田の方では、この時期に温めていたアイデアがあった。

「実はSFCの末期に作った、バンダイの

(11)一人の人間がどれだけの期間で仕事を完了できるかを定量化した、プロジェクトの規模・工数をあらわす単位。



⬅⬇『精霊機導弾』制作時のキャラクターデザイナー米田仁士とアルファのやりとり。須田・芝村コンビが本格的なオリジナル作品世界を、発注側として外部クリエイターとともに実現する初の試み。

ボードゲームで『商人よ大志を抱け』という作品があって。ただ、なにせ時期も悪いし値段も高い、それにデザイン以外、プログラムにも難がある…と、悔いが残る作品だったので、これをもう一度作り直したい、という気持ちがありましたね」

ライン規模と桝田の希望がマッチし、さらに九五年の『ときめきメモリアル』のヒット以来、現在に比べてはるかに多様なゲーム性と広い層からの受け入れがあった「恋愛ギャルゲー」のブームをとらえたバリエーションとして生み出されたのが、『ネクスト』だったわけである。

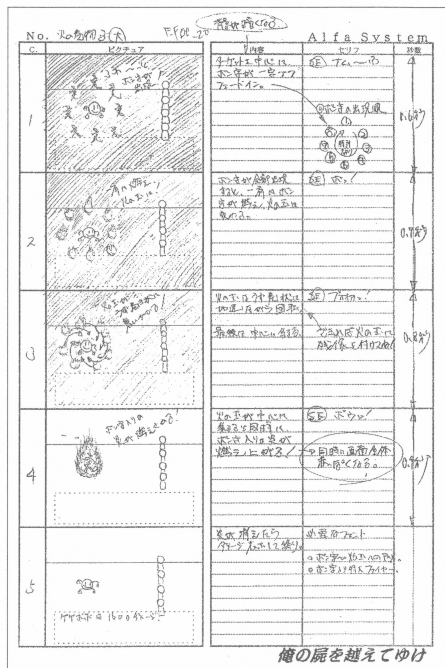
一方、「須田ライン」の新作として準備されていたのが、『幻世虚構 精霊機導弾』の企画であった。ただでさえ本質的なゲーム性に差をつけにくいガンシューが立てつづけに二本。どう新しさを生み出すか。

「『ホーンドアウル』では、疾走感や破壊感を3D画面で押し出すことを念頭に置いていたんですけど、次になるともう3Dは当たり前だろうと。あとは世界観を打ち出さにゃいかんな、という意識になって。で、あくまでバックグラウンドとしてキャラクターや世界観のウラを作りこみたいということで、芝村に協力してもらったんです。当時ガンシューというと、現代物かSF、西部劇と決まっていたので、あえて全然違う線を狙って、ファンタジーにしたんです。ファンタジーで銃は撃たねえだろうと、あえて反対側を選んだわけですね」

芝村がいくつか上げてきたプロットの中で、須田は一番「悲惨なヤツ」を選んだという。これは須田の〝趣味〟でもあった。

「たとえばハリウッド映画なんか、必ずハッピーエンドになるけれど、すぐ忘れられるんですよ。消費されて、ハイ次…と。いい意味でも悪い意味でも、引っかかるものが何も残らない。ゲームってのは繰り返し遊んで欲しいし、エンディングを見た後で

も、何か引っかかるものが欲しかった」
　こうして『精霊』は、のちの「七つの世界」シリーズの端緒となる芝村の「後に引っかかる」プロットと世界観のもと、ムービー演出・りんたろう、キャラクターデザイン・米田仁士、音楽・若草恵といった、この時期のPSソフトらしいきわめて「作家的な」作品として世に出るのである。
　以上三本が、PSが「新国民機」としての地位を盤石なものとした九七年に発売されたソフトである。だが、桝田ーアルファの「個性」を最も鮮烈にアピールしたのは、九九年発売の桝田ラインの次作『俺の屍を越えてゆけ』であろう。桝田によれば、この企画は当初ハドソン用に温めていたものを「アルファ用に」作り直したのだという。
「アルファの場合は、それまでPCEに関わりすぎていたというか、当時としてはドットグラフからポリゴン技術への切り替えが遅れていた。だから、システムのプログラムを重視して、グラフィックには負担がかからない仕様に切り替えた」
　桝田の指摘するように、もっぱら2Dから3Dへの移行は須田のガンシュー開発ラインに託されており、桝田ラインは別方面への注力をはかる方が理に適っていた。
　この方針が幸いし、見てくれは地味でも何十時間でも自由に遊べ、芯の通ったメッセージある体験性を生む「今時珍しいゲームらしいゲーム」として、大きく注目される結果になったのは言うまでもない。
　桝田は、他の開発会社と仕事をするときには、ふとこんなことを考えるという。
「たとえばポリゴン数が一杯で、キャラクターを画面に表示できなくなると、他の会社だったら〝もう、入りませんよ！〟でおしまいになってしまう。でもアルファだったら、ゲームシステム上必須だと分かれば、どんな方法を取ってでも。それこそキャラあたりのポリゴンを削ってでも、入れてくるんだろうな、とね」
　わざとらしい格好つけのない、あくまで堅実なプログラム屋としての出自の上に築かれた質実剛健な「個性」。それは「映画的」ビジュアルとファッショナブルな一発アイディアが主流を占めたPSの黄金期にあっては、いささか時代錯誤な異彩でしかなかったけれども、「ゲーム」の本質を味わわせてくれる唯一無二のブランドとして、アルファは確かな認知を得つつあったのだ。



⬆『俺屍』の戦闘シーンの絵コンテ。システム面への開発に集中するため、『FFⅦ』以来PSのRPGでは主流になりつつあった3Dに無理に移行せず、2Dサイドビュー型の枯れた演出で表現された。

第4章 回天編

ネットワーク時代を乗りきり築いた独自の橋頭堡（きょうとうほ）

ネット時代への期待とプロジェクト「G」

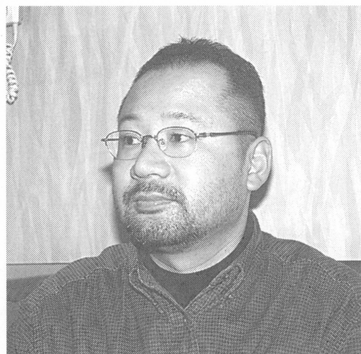
九六年末、九品寺のアルファ・システム本社。SCEのプロデューサー・金子孝弘（かねこたかひろ）は、配属されて間もない部下の永野英太郎（ながのえいたろう）とともに『俺の屍を越えてゆけ』の制作状況を確認し、無事出張を終えた。

帰京したその日、出社した金子は、机の上にどかんと置かれた厚さ二十センチほどの紙束を見て絶句する。それは、アルファから送られてきた新しいゲーム「G」の企画書。あまりのボリュームで八綴りに分冊された書類には、まだこの世に存在しないゲームのプレイ日記までが記されていた。

「そこに書かれていたのは、AI（人工知能）による擬似空間でのゲームでした。当時はパソコン通信によるネットゲームが面白いと言われていた時期。家庭用ゲームもスタンドアローン（ネットに接続しない状態）のままでは可能性が限られてくると思いはじめてました。やはり、次に来るのはネットワークゲームだろうと。PSはネットに繋げませんが、それに近い遊び方、たとえばAIみたいなものと人間的な会話ができればいいなと思っていたところ、それに近い企画がたまたま来たわけです」

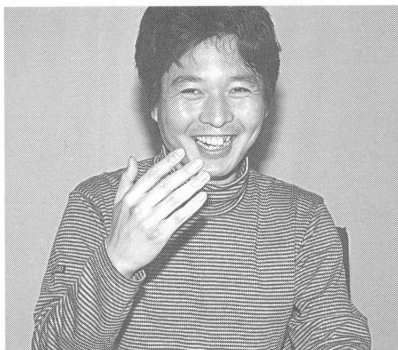
輝けるネットワーク時代の夜明け。金子が想定したのがパソコン通信（*12）だったように、多くの人々が実用社会基盤としてのコンピューターネットワーク、すなわちインターネット（*13）を普通に利用するようになる、わずかに前夜のことである。

とはいえ九五年末のWindows95の登場を機に、それまで一部の趣味人のほかは会社に置いてある業務の道具としてしか普通は用いられていなかったパソコンが、一般の家庭に急速な普及を始めていたおり。GUIと実用ソフトの成熟によって、コンピューターはマウスひとつでそれこそゲームのように扱えるようになり、八〇年代のマイコンブーム時に期待された「誰もがコンピューターを自在に操って自由に情報発信できる世界」が今度こそあと一歩まで迫っているという実感は、戦後最悪の不況下のささやかな光明のひとつだった。


金子孝弘

そしてパソコン通信時代からあった電子メールに加え、カラフルな画像とともにレイアウトされたハイパーリンク（*14）する文書のサイト、すなわちWWW（ホームページ）という新たなメディアがインターネットそのものの代名詞となって一般の日本人の目にも少しずつ触れはじめる。以後、

インターネットは「お茶の間から世界中の情報にリンクできる」「現実空間とは異なるネットの海をサーフィンする」といった開放的なイメージで喧伝されて爆発的に普及することになるが、このネットの海を不特定多数の人々が同時に遊びあえるゲームの仮想空間として利用しようとする試みも、当然のように続けられてきていたのだ。「G」の企画に金子と永野が触れたのは、まさに『ディアブロ』などの本格的なネットワークRPGが日本のコアなゲームマニアたちの間に衝撃を与えていた時期であり、「ネット上で出会う他人」をAIプログラムに演じさせることで似たような体験性をただのゲーム機上で実現してしまおうという発想は、時宜的にも確かに的確だった。


永野英太郎

金子はさっそく、企画者・芝村裕吏にテスト版の制作を依頼する。A～Eまでのボリュームの異なる五種類のメニューを呈示してきた芝村に対し、金子らは迷わず最も予算と時間のかからないAコース『南の島のガンパレード・マーチ』を選ぶ。

発注から一年半、完成したテスト版はポリゴンでの3D表現を省略し、登場人物を斜め上から見下ろす2D型のゲームだった。

「喜界島（きかいじま）に飛ばされた連中が『黒い月』を観測するという内容でした。テスト版とはいえ非常に作りこまれてて、ステージ内での動き方を理解した後は遊べる。バグがあって時々止まりましたが、これは面白い」

永野の感触どおり、社内の評判は上々で、企画は無事にパスする。こうして前代未聞の擬似ネットゲーム『ガンパレード・マーチ』の制作は順調に滑り出したのだった。

ネットワークと現実と両空間での拠点の確立

すでに述べたように、九七年から九八年にかけては、国内でのインターネットの爆発期にあたる。アジア通貨危機が経済に垂れこめる暗雲をさらに強める一方、個人や企業が続々とWWWサイトを開設し、大小のネットコミュニティが猛烈な勢いであちこちに形成されはじめていた。

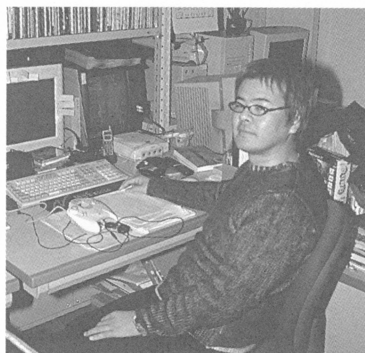
アルファもまた、『精霊機導弾』を制作中だった須田直樹が言いだしっぺとなって社内決定会議オデッセイの場で決議し、九七年中に公式ウェブサイトを立ちあげる。

「ウェブ関係は、皆あまり自分の持っている仕事以外にやりたがらなかったんで、僕一人がページのデザインとかも含めてシコシコやっていたような。

このあたり、企画とデザインの二股をかけて一時「便利屋」とも呼ばれていた須田らしい経緯である。これに『精霊』コンビの芝村が加わり、『リンダ』以降のオリジナル企画作品をフォローするほか、地元の飲食店などを紹介する「美食倶楽部」のようなコラム記事などを掲載して、ページ閲覧数の上がるネットワークコンテンツについての研究を重ねたのだという。

「これからは、雑誌によらない宣伝展開が必要だったという事情があります。『ファミ通』を卒業した年齢層のユーザーが普通に読めるゲーム雑誌が結局ありませんし、雑誌全体の売り上げが落ちているのは明らか

*12 ホストとなるコンピューターとパソコンを電話回線で接続し、電子メールや電子掲示板などを利用するサービス。現在ではほとんど絶滅。
*13 アメリカ国務省高等研究計画局が冷戦下で始めた、核戦争時の拠点破壊に対応できる分散型コンピューター通信網の末裔。
*14 デジタル文書内に他の関連文書や画像などの位置情報を埋めこみ、閲覧者が指示するとそこへジャンプできるようにされたシステム。



須田直樹

でしたから。ならば今後伸びていくことが明らかなネットという勝ち馬に乗ろうと」

　そして芝村の「自前のメディア」を打ち立てようとする戦略意図は、『精霊』以降の彼の作品群を貫く「七つの世界」という〝設定の先行投資〟にも繋がってゆく。その最初の展開が、九八年から始まったウェブ読み物企画『水素の心臓』であった。

　同時にこの年、アルファ・システムは創立十周年を迎える。佐々木社長はこの節目を逃すことなく、ついに南熊本に自社ビルを建てた。青い社名ロゴが入り口を飾るその建物の落成は、雪の降る十二月のとある日のこと。業務の拡大のたびに事務所を借りかさねてきたアルファがいよいよ手にした自前の拠点は、彼ら自身の業務効率や独立自尊心の源となったばかりでなく、地元のゲーム好きやウェブを通じて興味を持ったファンが遊びに来る目当てのスポットにもなった。芝村は当時の状況をこう語る。

「近所の子供たちとか銀行つながりで興味がある方とかは前社屋の頃もある程度は来てましたけど、新社屋に移転してからお客様が増えました。アルファは見学自由だというのは一部の人には知られていたんですが、ウェブとかでの〝熊本に行きたいんですけど〟〝じゃあうちの会社に遊びに来てください〟みたいなやりとりをきっかけに、順次〝ああ、そういうことも出来るんだ〟ということで増えてきたという」





⬅南熊本に建った新社屋の落成式の様子。五〇人が集合できる大会議室など、アルファ・システム十年の組織の特性に非常に適したかたちで設計された空間になっている。

　こうしてウェブと新社屋は、アルファが新たな戦略——というよりも持ち前の生理気質でもって、同じ目線からファンたちをフレンドリーにもてなしてゆく独自のツールとしても機能していくことになる。

ゲームの時代の黄昏と危機一髪の「G」

　熊本に通いつめる永野は、焦りはじめていた。『ガンパレ』の核となるＡＩシステムが、なかなか上がらない。

「一口に人の感情を表現するＡＩといっても、人の感情とは、その個性の経験や思い出の積み重ねの結果です。そのひとつひとつが全部できてないと登場人物がスムーズに動かない。調節が大変で、その過程はプログラマーに任せるしかない。芝村さんは大丈夫だと言った。それを信じて待った」

「カレル２」と芝村が呼ぶ『ガンパレ』のＡＩシステムは、自律的な大勢の擬似人格（小ＡＩ）が互いにはたらきかけあうことで人間らしく振るまうようになるという、単体ＡＩの本流よりもＡＬ（人工生命）の

分野でよく用いられる方法を援用した群体AIとして設計されたものだった（*15）。

企画の櫻井剛（さくらいたけし）や岩田裕司（いわたひろし）、入院中の母を見舞いながら美術監督を務めた尾上恭輔（おのうえきょうすけ）、メインプログラムの坂上久尚（さかうえひさし）をはじめとする開発陣は、この雲をつかむような構想を実際の仕様に落としこみ、プログラムとして動かすために奮闘する。登場人物のAIのモデルにされてしまうという憂き目（?）にも遭いながら、三日に二日は徹夜したという彼らの献身的な働きによって製品版カレル2がようやく仕上がったのは、当初の発売予定年であった九九年初頭のこと。全体の完成が大幅に遅れるのは必至であった。

AIがスムーズに動かなかった場合を想定して芝村が用意した一本道に近いシナリオ1～3の三本が結局使われずじまいになるなどのロスもあり、つぎ込まれる予算に対し、SCE内では金子の元に開発の中止を示唆する声も届きはじめていた。

「宣伝営業や上司から、やめた方がいいという助言があった。でも、これはきっと面白いし、新しい。売れるかどうかはわからんけど、今までの二番煎じみたいのにお金出して出すより、意義も可能性もあると思っていた。もし駄目ならアルファに今後一切お金を出さなくてもいいから、作ることだけは認めてくださいと頼みこんだんです」

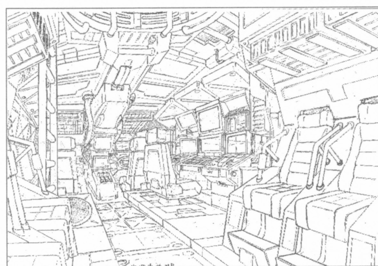
シビアな環境は、故無きことではない。ファミコンブーム時のように「出せば売れる」とまではいかないが、八〇～九〇年代を通じ、バブル崩壊～平成不況の数少ない例外として、なんだかんだで右肩上がりで伸びてきたゲーム市場も、いよいよマイナス成長に転じていたのだ。百花繚乱だったPSのアイディア勝負の「個性」的ソフト群は後が続かず、『FF』や『バイオハザード』などの大作ヒットシリーズを除いて大半のソフトが売れない。

さらに一方で、起死回生をはかるセガが九八年に投入してきた新ハード・ドリームキャスト（DC）を追うように、SCEは次世代機プレイステーション2（PS2）の準備を進めていた。明らかにPSの現役ハードとしての寿命が尽きた後の発売になることが決定的な『ガンパレ』に、割かれる余裕など、あるはずはなかった。

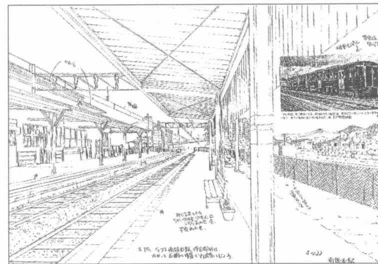
この厳しい状況を、金子は佐々木と二人だけの場で伝えた。佐々木は、今後の資金はみずから工面し、制作を続行することを即座に決断する。

「制作プロデューサーとしてプログラマーとして、若いやつらから新しいものを創る喜びを奪いたくなかった。それに、この作品は我が社の転機になると感じてましたし」

おそらく、それだけではない。基本的に







⬆実際の熊本の風景などに取材した、『ガンパレ』未採用シナリオにおける背景美術の設定画。結局日の目を見ることはなかったが、その緻密さと分量は圧巻。

（*15）『ガンパレ』のAIシステムが持つ意味性については、ゲームのコトバ編『ほとんど全てのゲームバカに贈るガンパレ読本』（二〇〇一年　ミニコミ）所収「コンピューターサイエンスからみたガンパレ」参照（http://yam.tri6.net/）。

「こういうゲームを作りたい」というクリエイター的な希望はないという佐々木は、常ならば企画をみずから主導することはないのだが、この作品に際して、彼は芝村に一冊の本を手渡した。その著者や題名を二人はもう忘れていたが、それは、さしずめ因果応報や輪廻転生の理論的根拠とでもいうべき、他者との縁や経験がもたらす人生への意義を体系的に説いた本だったという。人としての社会への関わりを、宗教的になることなく反映できるゲームは作れないか。佐々木が珍しく己の人生観にもシンクロするテーマを込め、芝村がそれに応えて立ち上がったのが、『ガンパレ』という企画の成りたちだった。

　創業以来のアルファを経営・作品性の両面で総決算し、新たなステージに導く代表作となるか、社運を傾ける未曾有の大損害となるか。佐々木は、制作打ち切りの話があったことを誰にも話さず、これまでの彼を支えてきた縁機の強さに賭けたのだった。

　プロデューサーたちの苦悩と確信を越え、『ガンパレ』のテストプレイとデバッグ作業が始まったのは、九九年秋。当初発売予定から、すでに半年以上の時が過ぎていた。

趣味の小コミュニティたちをめぐる風景

『俺屍』の発売や「G」の開発に追われるアルファ・システムの公式サイトの九九年当時の状況は、社員たちの情報発信とそれに応じたファンとの交流が、最も活発な時期だったといえるだろう。「自前のメディア」を盛りあげようとする意気と適度な来訪者数に支えられ、開発ゲームの広報宣伝（これとて販売元に一任するのが普通であり、開発会社が自前でサイトを持つのは非常に珍しい）の域を越えた様々なコンテンツが、まるで商売性のない同好サロンのような雰囲気を醸しだしていた。

　この時期に初めてサイトを訪れたファンの一人は、当時を振りかえり、こう語る。

「昔、ゲーム関係の仕事につきたいと思っていたことがあり、様々なゲーム会社のサイトを見て回ってました。なるべくならマイナーな会社の方が面白いことをやっているのはという期待もあり、他の会社からのリンクページの紹介文に〝読者参加コンテンツの多いアットホームなゲーム会社〟とあったので興味を抱き、訪問したんです。紹介文の通り暖かな雰囲気をもつサイトで、それからアルファ公式サイトに入り浸る日々が始まりました」

　彼の記憶によれば、各開発ゲームのページや「七つの世界」読み物に各種ＢＢＳのほか、一般からのＭＩＤＩ(*16)楽曲の募集や社員たちの様々な話題についてのコラム、「質問箱」や〈矢上総一郎〉による連載小説などがあったという。

「『質問箱』はどんな質問にも誰かが答えるという一問一答タイプのもので、『週刊少年ジャンプ』の連載漫画終了についてとか、アルファさんと全く関係ない質問にも社員さんたちが面白おかしく答えてました。矢上さんの連載小説は、もともとコラム内の『グレイブヤード』というボツ原稿置き場にあったもので、たまにトップページに載る昇格を果たしていました。多分『ゴージャスタンゴストーリー』の元になったと思われる話がいくつかと『冒険艦・大逆転号』に近い話、それと、河川敷で空腹を訴える現代社会にいないはずの侍とそれを見つけてしまう女子高生の話があったような。あまり『七つの世界』と関係ない、矢上さんの趣味丸出しの物語だった気がします」

　こうしてアルファに出会った彼は、ある日唐突にＢＢＳで告知された読者参加ノベ

ルゲームの企画のプレイヤー募集に応じ、その七番目の参加者となった。彼が創作したキャラクターの名は、丁字倖也という。
これが、アルファの行った最初のネットワークゲーム『海ラヴ』の始まりであった。

この頃のサイトに、「MTG日記」と題されたコンテンツがあった。当時、社員たちの間で流行っていた『マジック：ザ・ギャザリング』（『MTG』）の社内対戦の様子などを綴った芝村の日記である。
『MTG』とは、様々な怪物やキャラクター等の図柄や能力値などが書かれたカードを集めて手札の束（デッキ）を組み、コンピューターRPG風の戦闘ルールで対戦を行って、勝った方が相手から好きな札を貰えるという、競技性とコレクション性を兼ねそなえたアメリカ産のカードゲーム。
『MTG』の世界的ヒットによって、こうしたスタイルの「トレーディングカードゲーム」が一大ジャンルとして成立し、日本でも『ポケットモンスター』や『遊☆戯☆王』のカードゲーム化を促して小中学生の間ではテレビゲームをしのぐコミュニケーションツールにまで成長していた。
そんなインパクトの発振源でもある『MTG』に夢中になったアルファ社員たちの輪の中に、須田直樹がいた。
「『MTG』は、アメリカの方とかで流行っていて面白いらしいぞと、最初に長谷川が目を付け、芝村がまだ出始めだった第四版を輸入代行者から取りよせて、僕や高木に広めたんです。その四人くらいで遊びはじめたのが最初で、これは本当に面白いやと。当時ヒマさえあればデッキを組んだりして、狂ったようにやってたんですね」
まったくの趣味から高じた彼らの社内同好会は、思わぬオファーへの対応に繋がってゆく。セガのDC向けに、『MTG』をテレビゲーム化しようという企画が舞いこんだのであった。当時の稼動ラインの余力と「『MTG』を一番よくわかっているプログラマー」という要請で、白羽の矢が立ったのが長谷川であった。そのときの様子が、芝村の「MTG日記」に綴られている。
『長谷川、秘密プロジェクト「M」のためにアメリカはシアトルに飛ぶ。本プロジェクトは日米共同のプロジェクトである。
と、いうのはいいが、なぜか長谷川はデッキを作っていた。
芝村：「何をやっておるのですか。」
長谷川：「デッキだよデッキー。だってアメリカに行くんだぜ。」
芝村：「仕事では。」
長谷川：「接待だよ、接待。」
その黄色いジャンパーで「これはピカチュウ(*17)の革で作ったジャンパーです。」


⬆トレーディング・カードゲーム『MTG』。一時アルファの面々も夢中になった。





⬆DC版『MTG』の画面。当時最も進んでいたDCの通信機能を活かし、ネット対戦プレイ可能な仕様も検討されていたが、諸般の事情により実現には至らなかった。

(*16)パソコンを利用した音楽制作で用いられる、シンセサイザーや音源と接続して楽曲データをやりとりするための規格。
(*17)一九九六年に携帯ゲーム機ゲームボーイで最初のバージョンが発売されて以来、世界的なヒットとなった『ポケモン』の人気キャラクター。

と言ったほうが先方に受けると思ったが、我は何も言わぬことにした。』

かくてその年の十二月、長谷川はセガの担当者らとともに『MTG』の版元であるWizards of the Coast（WOTC）社に飛び、テレビゲーム化許諾を得るためのプレゼンテーションに同席するのである。英語が苦手な長谷川は、販売元スタッフの説明の間中ほとんど傍観者の気分でいたのだが、彼の出番は意外なかたちで訪れた。

「プレゼンが終わったあと、WOTCのかなり偉い人が〝じゃあ対戦しましょうか〟と。で、見事に負けました（笑）。ただ、どうやら向こうは気に入ってくれたみたいで、〝これならパスだ〟と。要は、私が『MTG』を理解しているかどうかを試すテストだったんですね」

まさに「試合に負けて勝負に勝つ」を地で行く伝説をまたひとつ重ねた「伝説のプログラマー」は、帰国後、愉快な趣味人たちとともに新たなゲームの開発に着手する。須田が画面効果のデザインを、まだ『MTG』で遊んだことのなかった長亨と永田竜也（ながたたつや）が初心者向けの調整を担当し、DC版『MTG』を世に送り出したのは二〇〇一年六月のこと。セガがPS2とのハードウェア競争を諦め、DCの新規製造を打ち切ってから三ヶ月。アルファはまたしても、ひとつのゲーム機の終焉を看取るジンクスを、なぞることになったのである。

そして伝説へ

二〇〇〇年新春、『ガンパレ』チームは入門編シナリオの制作に取り組んでいた。先年のSCE側テストプレイヤーたちの評価が、すこぶる悪かったことを受けての動きであった。社内の反対を押しきるかたちで開発を続行させていた金子と永野の元に、「まったく意味不明」「ゲームとして何をすればいいのかわからない」「バックストーリーが見えない」「『エヴァンゲリオン』に似すぎではないか」等々、手厳しい批判が一斉に寄せられていたのだ。

「デバッグチームからの苦情が殺到したシナリオ4は、〝まず校門の前に立ちます。それは貴方です。さあ動いてください〟という具合でした。何をどうすればいいのか、まず意味が分からない。ユーザーフレンドリーなんてものじゃないですね。でも敷居を越えると遊べる。『南の島のガンパレード』もそうでしたが、デバッグの時点の私はすでに『ガンパレ』に入れこんでしまっていたために、『南の島』を渡されプレイしたときの戸惑いを忘れていたんですね。面白いと言われても、これでは何がやれるのかわからない」

永野はそうした声をアルファに伝え、「プレイヤーが別世界の登場人物に介入する」という設定でいきなりゲーム中に放り出されるシナリオ4の前に、転校生としてやってきた自分を先生が迎えにきて教室まで説明しながら案内してくれたり、世話を焼きの友人がゲームの進め方のコツをガイドしてくれたりするシナリオ5を作らせた。これが世にいう「ファーストマーチ」、『ガンパレ』でプレイヤーが最初にプレイする一周目のシナリオである。

その着手にあたって二週間、熊本に張りついた永野は献身的な働きをみせた。

「アルファに張りついてる間、気がついたら何故か私は缶詰。ああでもないこうでもないと悩んでいる私たちを、佐々木さんが人事のようにニコニコ見守っている。これって逆じゃん！　〝ちょっと待って、社長としてそこで笑っているわけにはいかないでしょ。やってみて、ほら大変でしょ〟と触ってもらったんですが。これがすごく楽




➡『ガンパレ』初期段階でのキャラクターデザインラフ。この時点では、モデルとなった実在の人物の名前がまだそのままつけられているキャラもいる。

しかったらしく、延々とデバッグを始めて、〝ガンパレ社長〟になっちゃった」

こうして佐々木は世界で一番『ガンパレ』を遊び倒した最も優秀かつ厳しいテストプレイヤーとなり、複雑な仕様の中に潜むバグなのかバグでないのかすらわからない不具合を見つけては、一つずつ潰していくという気の遠くなるような調整作業を支えた。

春、新たにファーストマーチのシナリオを加えた『ガンパレ』は再度SCEで試され、おおむね好感触を得た。ちょうどPS2が鳴り物入りで発売され、「未知の体験をもたらす新世代ゲーム機」として以上に「これまでのPSゲームもプレイ可能な、最初の低価格DVDプレイヤー」である点が市場で大いに受け、事情通の人々にかえってゲームソフトの深刻な先細りを印象づけていたのと同じ時期のことである。

夏、金子は他の部署に移され、『ガンパレ』を離れた。当初、『ガンパレ』劇中の小隊司令には彼の名が拝借される予定だったのだが、金子が芝村に再三頼んで他の名に変更させていた。その小隊司令が前線から転任してしまうゲーム中のシナリオを、あたかもトレースするかのような、『ガンパレ』完成直前の急な異動であった。

金子から全責任を継いだ永野は、社から宣伝費ゼロを言い渡される。彼はテスト用のゲームディスクを持って、ゲーム雑誌の編集部などを足で回った

「正確には、宣伝費ゼロではないのです。少しだけですがチラシも刷りましたし、簡単な店頭用ビデオも編集しましたし。全部で五十本ぐらいダビングしたかな。その時の自分の人件費が宣伝費ということですね。流通の人たちへのプロモーションにも苦労しました。できること一覧表を書いて、こういう遊び方ができるゲームだと説明した。でも最後まであまり理解してもらえず、注文状況は良くなかった。出版社を回るときも、その場では〝面白そうだね〟と良い感触があるけれど、その後はどこの編集部からも連絡がなかった。上からプレス数が伝えられたとき、〝俺たちの四年間はなんだったんだろう〟と真剣に悩みましたよ」

初版は、九千枚という数字だった。佐々木たちアルファのメンバーも、宣伝費ゼロの報告に衝撃を受けた。だが彼らには、ゲームの実開発と並行し、長い期間をかけて築きあげた自前のネットコミュニティという強力な武器があった。「宣伝費ゼロ」という逆境をむしろ最大の話題性に転じ、公式ウェブサイトが熱烈に語る「今までにな

い‐ゲーム」に対する期待のボルテージは、まずはこれまでのアルファ・ファンたちの間で、発売前から日増しに高まっていた。

そして、二〇〇〇年九月二十八日。ついに『ガンパレ』が店頭に並ぶ。二〇世紀最後の伝説的ゲームムーブメントの、それが始まりであった。

時代の風穴を抜けて「ゲームの再生」のために

世紀をまたいだ「ガンパレ現象」の背景にあるもの。それはマンネリ化した『ドラクエ』『FF』のような大企業主導のヒットとは違う、新たなゲーム体験を通じた自前のムーブメントへの希求だった。

そこに、さらに大きな観点からの意味を探るなら、マスコミが仕掛ける「商品」にではなく、ネットでのパーソナルな「つながり」にこそ真実があると信ずる、社会レベルでの心性の変化を見過ごすわけにはいかない。八〇年代の安定成長によって育まれ、商品に貼りつけられた様々なイメージが人々を消費に向かわせた「虚構の時代」は、バブルの崩壊とともに折り返され、九〇年代の不況と社会不安のもとで完全にフェードアウトしていたのである。

いまや懐かしき「虚構の時代」を文字通りに体現する最後発の娯楽文化だったゲームもまた、九八年に市場成長の頭打ちを迎えていたことはすでに述べた。かわりに、もはや消費すら癒しでも快楽でもない時代の唯一の例外としてヒットしたテクノロジー商品が、コミュニケーションツールとしての従来型の消費文化に引導を渡す、究極の「反商品」としての携帯電話とインターネットにほかならなかった（*18）。

その意味で、『ガンパレ』の企画当時、金子らゲーム関係者たちが期待した「輝けるネットワークゲームの時代」とは、ゲームの可能性の前向きな発展としてあるのではなく、もはや「虚構」の媒介を必要としないネット世間の隙間に、なんとか生存圏のおこぼれを見出そうとする撤退戦としてとらえるのが妥当だろう。ゲームとネットと虚構と現実の関係が複雑に入り組んだ「擬似ネットゲーム」である『ガンパレ』と「ガンパレ現象」の経緯は、「虚構の時代」と、いまだ名づけられぬ新たな時代との転換を図らずも逆照射した、きわめて批評的な事件だったのではないだろうか。

『ガンパレ』と同時期、実はアルファは「ゲームのラスボス」携帯電話の軍門への撤退戦を経験してもいる。ハドソンの中本伸一が、NTTドコモのiモード（*19）用コンテンツの事業への参入にあたり、ふたたびアルファに声をかけたのだ。こうして開発されたのが、セルフチェッカーサービス『プチぷちコレクション』であった。

「コンシューマーゲームの投資効率は非常に悪くなってしまったので、今のハドソンは携帯電話の方に軸足を移してますから。だから佐々木を誘ったんですが、最初だから『プチぷち』は残念ながら失敗してしまって。それで佐々木はもう〝やらない！俺たちは違う！〟となってしまった。『ガンパレ』がああいうふうに売れましたし。でも、ハドソンも苦労したけど、水商売は長くは続かない。一つのやり方に拘っていては、特定の人たちにだけ受けて、それで終わってしまう。携帯への参入を誘ったのは、〝お山の大将〟のお山が地盤沈下する前に、一般ピープルに向けたラインを作っておいた方がいいと思ったからなんです」

だが、中本の心配をよそに、『ガンパレ』以降のアルファはますますコンシューマー企画開発のペースを上げてゆく。九六年に他の開発会社数社との協同出資で一種のフ

アンド機構として設立したESP（エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング）を利用しての初のPS2作品『暴れん坊プリンセス』を〇一年末に。また、初のアーケード進出作となった『式神の城』シリーズでは、〇二〜〇三年にかけ、マイクロソフトのXboxや任天堂のゲームキューブなど、PS2以後に現れた全家庭用機に移植発売する。初めて携帯ゲーム機・ゲームボーイアドバンスに挑んだ〇二年の『テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2』も含め、ソフト不振にあえぐゲーム・プラットフォームたちを嬉々として全踏破するかのようなアルファの勢いは、「ゲームの時代」をともに競い合った業界の仲間たちを励まし、勇気づける意志に貫かれたものであった。

「業界全体の地盤沈下をどうにかしなければ、アルファだけが生き残れるはずがない。そのために、下請けとして色々なメーカーに接する我々のような立場だからこそ、逆に業界を引っ張る大手企業に提言して、状況を変えていくこともできると思ってます」

小さな開発会社としての分際に一切ひるむことなく、佐々木はそう言ってのけた。

中本の心配と、佐々木の確信。

そのどちらが、時代の核心を突いていたかを占うように、〇三年末、『ガンパレ』の後継システムを積んだビッグタイトル『新世紀エヴァンゲリオン2』が登場する。「自分」と「他人」のシビアな関係を問い直し、孤独を恐れる自我が生命の海に溶け合うグロテスクなビジョンでもって、「虚構の時代」につづく新たな時代の性格を象徴した原作アニメの意味性を、放映八年を経てゲームの意志がいかに料理したか。

そんな問いに答える暇もなく、またしてもファンたちの間で大きな物議を醸しながら、アルファ・システムの十五周年は騒々しく暮れてゆくのだった。

⬇『式神の城』のキャラクターデザイン設定画。アルファ自身がコンテンツ著作権を持つ同シリーズはゲーム以外にも様々なメディア展開をしてゆくことになる。





*18 このあたりの状況整理は浅羽通明編著『「携帯電話的人間」とは何か』（二〇〇一年 別冊宝島Real）参照。

*19 携帯電話用のインターネットサービス。液晶画面を利用し、メールやWWWを利用した情報検索、ゲーム等のコンテンツが提供されている。

第5章……未来編

これがアルファの進むみち

次への「発展」に込められたゲームの初心

　二〇〇三年十月三十日、東京・赤坂のホテルニューオータニで行われた『新世紀エヴァンゲリオン2』完成記念発表会の席上。原作アニメの庵野秀明総監督との短い談話会を、芝村は未来に対する展望で締めた。

「ゲーム自体には、まだまだ限界はきていないと考えています。今回の『エヴァ2』は途中段階ということで、次も発展を重ね、十年とか先にすごいゲームをみるときのステップと思っていただけるといいなと」

　そう芝村の言いきる「発展」の内実は、「すごい機能の追加」や「視聴覚表現のすごい拡大」という機械的イメージでつい捉えがちな技術発展像とはきっと大きく違う。機械技術の発展が、あくまで「すでに存在する」用途や欲求の延長上のベクトルに沿ってなされるのに対し、ゲームの発展の本質は、そうして実現される技術本来の目的の外側に「これまではなかった」用途や欲求のかたちを新たに見出すことだからだ。

　ゲームとの、コンピューターとの出会い方の体験そのものを変えること。芝村がしきりに「エース」云々などとゲームそのものだけでなく、ゲームを遊ぶ人自身の「発展」を語るのは、ゲームの本質をあくまで「人の行為」だと考えているからだろう。

　あくまでコンピューターは自分で組み立て、プログラムも自分で書く。そういう能動的な機械との関わり方のすべてをひっくるめていたコンピューターゲームという行為の初心を、せちがらいビジネスの渦中に置き忘れたり、よそいきのスタイルで飾ったりすることなく、愚直に保持して育まれた気質。コンピューターが「異物」でなくなり、「透明なメディア」として人々の間の距離感をただ無制限に取りはらう携帯電話プラットフォームへの参入を、現時点では見送った裏にもそんな生理が垣間みえる。

　では、ネット空間上での新たなゲームデザインを彼らはどう考えるのか。「第四世代型パワードスーツ開発部特命部長」を自認する芝村は、現状のネットゲームを越えるビジョンをこういう回路で描く。

「第一世代型パワードスーツは、昔アメリカ陸軍で開発されていたパワーローダー。第二世代型は深海服や宇宙服として結実した、人間が生身では行けない物理環境で活動するためのスーツ。第三世代型では、遠隔マニピュレーターのように人型をしていなくてもいいところまで進化します。第四世代型は、もう実体を持たないパワードスーツ。わかりやすく言えば、人間がネットワーク社会で着るための服ですね（*20）」

　そんな〝延長された身体〟の感覚に、いずれOVERS1．00と呼ばれる新しいゲームで、我々は出会うのかもしれない。

熊本からの「世界戦略」と秘めたる「勝算」

「アルファがもし東京にあったら、大きなクライアントの意向や業界動向などの情報が沢山入ってきて、もっと自分たちの道を選ぶ判断が縛られていたかもしれない」

佐々木は、地元・熊本でアルファが操業してきたことの意味を、そう振りかえる。この感覚は、東京から熊本へ出張し、アルファを訪ねてみる経験をしてみれば、ごく自然に合点がいく。羽田発の航空便でわずか二時間足らずの空路だが、出張者にとってそれは確実に「旅」という非日常である。熊本空港から野山を眺めながらバスに揺られ、熊本城を仰ぐ新市街の交通センターに降り、路面電車で旧市街の熊本駅に接続して南熊本駅へ。アルファでの業務が済めば、夜は普段は食せぬうまいメシに舌鼓を打つか、〝アルコールファン・システム〟の猛者どもに連れられ、味のれんで酒盛りだ。

まんまと彼らのペースに乗せられ、気がつけばシンパにさせられたクライアントの担当者たちは、帰社後彼らのために孤軍奮闘するという具合である。自然と伝統と都市性が絶妙のバランスで配合した熊本の感性情報的バックボーンは、そんなふうにアルファの独立を支えてきたのかもしれない。

だがローカルな土地性にこもることなく、彼らの目線は、不釣りあいなほどに高い。

「アルファが運動戦を仕掛けるとすれば、同じ合理主義でまったく別の答えを出したのがアメリカです。生産ラインを大規模に縮小し、ゲームジャンルをリアルタイムシミュレーション・主観視点型シューティング・主観視点型RPGの全三種に絞って生産性を飛躍的に高めた。日本は、大規模ソフトに関してはアメリカに殲滅されるどころか韓国の護送船団方式に負けてもおかしくない。だから我々は、長期不況の脱出形態からゲームシステムを組んだ方がいい。日本経済は確実に製造業から復活します。それも電機から。お家芸に徹し、既存技術ベースをとことん小型化することで、〝ハードウェアの日本〟が復活するでしょう」

芝村が〇二年十一月時点でこう予言した通り、〇四年初頭の家電業界では、薄型テレビ・デジカメ・DVD録画機が新たな「三種の神器」とも呼ばれ、にわかに活気づきつつある。ゲーム機がデジタル録画機に吸収された格好のソニーのPSXも、この流れを象徴する商品として、市場を牽引し日本の家電環境を変えてゆくと期待されている。「ソフトよりもハードの進歩が速い時代」には、コンピューターゲームの受容スタイル自体が大きな変化を迎えるだろう。その変化の中に、どのような体験性を見出していくか。アルファの未来像は、おそらくそこにある。

「アルファ・システムは無差別級なんです。最後に勝てばいいんですよ」

芝村は最後にそう言い、呵々大笑した。



⬆ホテルニューオータニ鳳凰の間で開かれた『エヴァ2』記者発表会。ゲームソフトでは近頃珍しいスタイルだ。



⬆庵野秀明総監督との共同記者会見に臨む芝村裕吏。本誌編集長曰く、「あの庵野さんがあんなに人を立てるなんて…」。

*20 パワードスーツの発展史や意味性については永瀬唯『肉体のヌートピア』（一九九六年　青弓社）参照。

epilogue

エピローグ

二〇〇三年六月二十八日。熊本は梅雨前線の通過にもろにぶつかり、この梅雨第二の豪雨となった。熊本行きの航空便には朝から欠航が相次ぎ、八時半の出発予定だったANA641便に乗りこもうと羽田を訪れた私たちは、状況を知って途方に暮れる。だが幸いこの時間は、まだ福岡便での振りかえ輸送が可能だった。時程には余裕があったし、福岡からのバスでも充分間に合うだろう。徐々に見通しの立たなくなる出航情報に他の出席者たちへの気がかりを覚えつつ、私たちはどうにか昼過ぎには、大雨叩きつける熊本市内に到着した。交通センターから歩けない距離ではないが、正装の足元を気づかい、タクシーに行き先を告げる。熊本城そば、KKRホテルへと。

　はたしてとんだお日柄の中、私たちはある祝いの席に参じたのだった。その結婚式の新郎は、アルファ・システムの長亭。企画部所属ながら、社随一の篤実な人当たりで、渉外調整やファン接遇の場に欠かせない緩衝役を務めてきた個性である。新婦は、犬童綾乃（いんどうあやの）。玉名出身の『ガンパレ』ファン。ちょうど同作がCESAゲーム大賞優秀賞に選ばれ評価を盤石にしていた頃、ゲーム内スポットのモデルになったアルファ社員行きつけの居酒屋・味のれんに友人たちと「ファン詣で」に出向き、長たちアルファの面々と偶然出会ったのが馴れそめだ。

　まったくもってこの会社らしいユニークな縁を、きっと同僚やファン仲間たちから力のかぎりに冷やかされながら、二人は晴れて同じ家庭を築くことになった。

　最近よく見かける宗教色のない人前式の流儀で、二人は誓約書にサインし、私たち列席者は一組の新たな夫婦の立会人となる。続いて新郎側主賓の佐々木社長と新婦側の主賓とが挨拶を述べたのち、私たちの手元の杯にはシャンパンが注がれた。式次第によれば乾杯の音頭は、長が新人の頃から師事し、両親に次ぐ最大の尊敬を捧げる人物。『リンダ』の移植や『俺屍』の制作に携わった彼に、企画屋として大いに薫陶を与えた桝田省治その人であった…のだが。

「残念ながら有限会社マーズ代表取締役の桝田省治様は、あいにくの天候で飛行機が欠便し、本日はお越しになれませんでした」

　そう伝える司会の声に、会場は大きな溜息。やはり私たちより後の便では、うまく振りかえ便が回らなかったのだ。だが、桝田からは二人へのメッセージが届いていた。いささか緊張しながら前に出た代読の長谷川は、羽田から急遽書き送られた手書きのファックスを噛みしめるように読みあげる。

　それは、同じ道ゆく後進にだけ、桝田だからこそ伝えられるひとつの真実であった。

『世界中の多くの人を感動させ、誰もが名作と呼ぶ絵本のうち、実にその七割が、自分の子供や孫の為に書かれています。

　新郎が携わる、ゲームの企画という仕事もまた、本質的には同じです。何物にも代えがたい、愛する人をどれだけシッカリ思い浮かべる事ができるか。これが、クリエイターに求められる資質です。

　今日、新郎は、その第一ステージを無事クリアしました。そして、新婦は、これか



ら新郎が作るであろう世界で一番面白いゲームに、世界で一番初めに触れる権利を得ました。お二人の未来に幸あれと祈ります』
二人の門出と、まだみぬ彼らのゲームと、この瞬間をくれたすべての縁に、乾杯！

年末。携帯の待ち受け画像に貼った、妻の子宮に胎動する第一子の超音波走査映像を見せながら、長は嬉しそうに語った。
「予定日は来年の三月二十九日です。発売日等はまだわかっていませんが、たぶん子供の方が早いでしょうね（笑）」
遡るとなかなか微妙な仕込み時期に…と、そっちの方はともかく。長が手がけている、初のオリジナル企画の話である。
「新作は、弊社初の3Dアクションな作品です。ターゲット層は多分十代後半から上。結婚する前から動いてた企画ですから、特に〝妻子に捧げる〟動機はないんですが」
少々味気ないコメントながら、来年が彼にとって大きな転機になるのは間違いない。
「勿論、いずれは子供たちの世代のためのゲームを作りたい。ただ正直、自分の子を私の両親の家で育ててもらいたいという気持ちもあります。子育てに自信がないのではなく、私が両親や故郷から受けとったものの有り難さをすごく実感するので。今の環境が子供たちに可哀想だと思うんですよ」
宮崎の山里で自然に囲まれ、話を聞くたび羨ましくなる豊かな少年期を過ごした長には、熊本の街さえ人工的でありすぎた。
その感覚はしかし、「理想」も「夢」もあらかじめ失われた七〇年代以降に生まれ、「虚構の時代」に育った団塊ジュニアが、漠然と抱く世代的な不安でもある。〝ホンモノ〟と呼べる何かは意識の古層にかすかに残る気がするだけで、身の回りにはメディアと商品ばかり。自分たちに、真にオリジナルな体験性などないのではないかと。
だけど、そんなバーチャル世代が誇れる、たったひとつの役割があるのだとすれば。
「私自身は、小学四年までは親を継いで理容師になりたかったんです。でも男としてそんなことではダメだと反対されて（笑）。その後『ドラクエ』に出会い、MSXのマイコンで自分で移植しようとして失敗したのが、ゲームを創ろうと思った原点でした」
人工の摂理で築かれた擬似現実が、自明の環境になる前、確かに自力で再現できるただの人の業であることをこの手で試し、ホントの現実との距離を体感してきた経験の帰結。自然と人工を、現実と虚構を繋ぎ、前世代の大事なリアルを、まるで異なる世界に生まれ落ちた次世代に、しかと翻訳することだったりは、しないだろうか。
だから、思うのだ。いまだ知られぬ、現実と新たな方法で切りむすぶ時代の名とは。いままた、理想の時代なのだと信じてみせ、見事その通り、生きてしまってはどうかと。

アルファ・システム全仕事 1988~2003

	タイトル	機種	ジャンル	発売元	発売日
01	ファイティング・ストリート	PCエンジン-CD	格闘アクション	ハドソン	1988.12.4
02	凄ノ王伝説	PCエンジン-Hu	RPG	ハドソン	1989.4.27
03	マネーダイアリー	PC-9801	ビジネス	サムシンググッド	
04	SCD	X-68000	ツール	SHARP	
05	No・Ri・Ko	PCエンジン-CD	アイドル	ハドソン	1988.12.4
06	ダウンロード	PCエンジン-Hu	シューティング	NECアベニュー	1990.6.27
07	モンスターレアー	PCエンジン-CD	シューティング	ハドソン	1989.8.31
08	イースI・II	PCエンジン-CD	RPG	ハドソン	1989.12.21
09	大魔界村	PCエンジン-SG	アクション	NECアベニュー	1990.7.27
10	バトルスタジアム	ファミリーコンピュータ	スポーツ	I・G・S	1990.12.20
11	サイバーコア	PCエンジン-Hu	シューティング	I・G・S	1990.3.9
12	ノーブルマインド	X-68000	RPG	アルファ・システム	
13	パワーリーグ	X-68000	スポーツ	ハドソン	
14	上海2	PCエンジン-CD	パズル	ハドソン	1990.4.13
15	上海2	X-68000	パズル	ハドソン	
16	ポピュラス	PCエンジン-Hu	シミュレーション	ハドソン	1991.4.5
17	バイオレントソルジャー	PCエンジン-Hu	シューティング	I・G・S	1990.12.14
18	イースIII ワンダラーズ フロムイース	PCエンジン-CD	RPG	ハドソン	1991.3.22
19	ダウンロード2	PCエンジン-CD	シューティング	NECアベニュー	1991.3.29
20	Float2	X-68000	浮動小数点パック	SHARP	
21	Float3	X-68000	浮動小数点パック	SHARP	
22	サイバーコア	X-68000	シューティング	SPS	
23	トリッキー	PCエンジン-Hu	パズル	I・G・S	1991.7.6
24	財テク家計簿	PC-9801	ビジネス	サムシンググッド	
25	ポピュラス ザ・プロミストランド	PCエンジン-SCD	シミュレーション	ハドソン	1991.10.25
26	天外魔境II 卍MARU	PCエンジン-SCD	RPG	ハドソン	1992.3.26
27	アドベンチャークイズ カプコンワールド ※1	PCエンジン-SCD	クイズ	ハドソン	1992.6.19
28	Float2	X−68030	浮動小数点パック	SHARP	
29	Float3	X−68030	浮動小数点パック	SHARP	
30	サイキック・ストーム	PCエンジン-SCD	シューティング	日本テレネット	1992.3.19
31	ハテナの大冒険 ※2	PCエンジン-SCD	クイズ	ハドソン	1992.6.19
32	超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー	PCエンジン-SCD	アクション	ハドソン	1994.5.20
33	キアイダン00	PCエンジン-SCD	シューティング	日本テレネット	1992.10.23
34	エグザイルII 邪念の事象	PCエンジン-SCD	アクション	日本テレネット	1992.9.22
35	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	PCエンジン-SCD	RPG	ハドソン	1992.12.23
36	クイズキャラバン カルトQ	PCエンジン-SCD	クイズ	ハドソン	1993.5.28
37	ゴジラ爆闘烈伝	PCエンジン-SCD	格闘アクション	東宝	1994.2.26
38	CD-ROMカプセル2	PCエンジン-SCD	オムニバス	小学館	1993.5.21
39	エメラルドドラゴン	PCエンジン-SCD	RPG	NEC HE	1994.1.28
40	CD-ROMカプセル3	PCエンジン-SCD	オムニバス	小学館	1993.8.9
41	龍虎の拳	PCエンジン-AC	格闘アクション	ハドソン	1994.3.26
42	CD-ROMカプセル4	PCエンジン-SCD	オムニバス	学館	1993.11
43	ゴジラ怪獣大決戦	スーパーファミコン	格闘アクション	東宝	1994.12.9

タイトル	機種	ジャンル	発売元	発売日
44 GODZILLA（DESTROY ALL MONSTERS）	Super NES	格闘アクション	東宝	1995
45 CD-ROMカプセル5	PCエンジン-SCD	オムニバス	小学館	1994.3
46 エメラルドドラゴン	スーパーファミコン	RPG	メディアワークス	1995.7.28
47 CD-ROMカプセル6	PCエンジン-SCD	オムニバス	小学館	1994.7
48 ホーンドアウル	プレイステーション	ガンシューティング	SCE	1995.12.29
49 リンダキューブ	PCエンジン-SCD	RPG	NEC HE	1995.10.13
50 MYST	プレイステーション	アドベンチャー	ソフトバンク	1995.1.27
MYST（PlayStation the Best）	プレイステーション	アドベンチャー	ゲームバンク	1997.3.28
51 ドリームチェンジ 小金ちゃんのファッションパーティ	Loopy	着せ替え	カシオ	1995
52 わんわん『愛情物語』	Loopy	アドベンチャー	カシオ	1996
53 シミュレーション・ズー	プレイステーション	シミュレーション	ソフトバンク	1996.11.29
54 シミュレーション・ズー	セガサターン	シミュレーション	ソフトバンク	1997.2.7
55 タクラマカン 敦煌傳奇	プレイステーション	アドベンチャーパズル	パトラ	1996.11.22
56 タクラマカン 敦煌傳奇	セガサターン	アドベンチャーパズル	パトラ	1996.12.27
57 ネクストキング ～恋の千年王国～	プレイステーション	恋愛SLRPG	バンダイ	1997.6.27
58 リンダキューブ アゲイン	プレイステーション	RPG	SCE	1997.9.25
リンダキューブ アゲイン（PlayStation the Best）	プレイステーション	RPG	SCE	1999.6.3
59 ネクストキング ～恋の千年王国～	セガサターン	恋愛SLRPG	バンダイ	1997.11.20
60 拡大越前	Windows®	アプリケーション	パトラ	
61 幻世虚構 精霊機導弾	プレイステーション	ガンシューティング	SCE	1997.12.11
62 ルナ シルバースターストーリー	プレイステーション	RPG	角川書店	1998.5.28
ルナ シルバースターストーリー（PlayStation the Best）	プレイステーション	RPG	角川書店	1999.4.28
63 リンダキューブ 完全版	セガサターン	RPG	アスキー	1998.6.18
64 サイバー大戦略 出撃！ はるか隊	プレイステーション	シミュレーション	システムソフト	1999.2.4
サイバー大戦略 出撃！ はるか隊（SuperLite 1500シリーズ）	プレイステーション	シミュレーション	サクセス	2000.9.28
65 俺の屍を越えてゆけ	プレイステーション	世代交代RPG	SCE	1999.6.17
俺の屍を越えてゆけ（PlayStation the Best）	プレイステーション	世代交代RPG	SCE	2000.7.6
66 プチぷちコレクション	i-mode	セルフチェッカー	ハドソン	2001.1.22
67 ガンパレード・マーチ	プレイステーション	学園戦略シミュレーション	SCE	2000.9.28
68 Magic：The Gathering	ドリームキャスト	トレーディングカードゲーム	セガ	2001.6.28
69 式神の城	アーケード	シューティング	タイトー	2001.9.13
70 暴れん坊プリンセス	プレイステーション2	RPG	角川書店・ESP	2001.11.29
71 式神の城	Xbox	シューティング	キッズステーション	2002.3.14
72 式神の城	プレイステーション2	シューティング	タイトー	2002.6.27
73 式神の城 EX	Windows®	シューティング	キッズステーション	2002.8.8
74 テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2	ゲームボーイアドバンス	コスプレRPG	ナムコ	2002.10.25
75 式神の城 EVOLUTION 紅／藍	Xbox	シューティング	キッズステーション	2002.12.19
76 式神の城II	アーケード	シューティング	タイトー	2003.4.22
77 式神の城	ゲームキューブ	シューティング	キッズステーション	2003.10.24
78 新世紀エヴァンゲリオン2	プレイステーション2	ワールドシミュレーター	バンダイ	2003.11.20

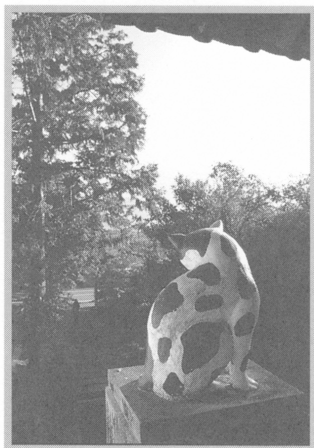
「機種」欄の略号 ◆PCエンジン-Hu＝PCエンジンHu-CARD ◆PCエンジン-CD＝PCエンジンCD-ROM² ◆PCエンジン-SG＝PCエンジンSUPER GRAPHICS ◆PCエンジン-SCD＝PCエンジンSUPER CD-ROM² ◆PCエンジン-AC＝PCエンジンARCADE CARD

※1『ハテナの大冒険』とカップリング発売

※2『アドベンチャークイズ カプコンワールド』とカップリング発売

AlfaSystem SAGA
アルファ・システム サーガ

サーガを語りおえて



20世紀も終焉間近の、2000年12月26日。私たちは初めて熊本のアルファ・システムを訪ねました。ゲームの虚構の向こうにいた彼らの実際の姿に触れ、やっと現実の存在として腑に落ちるようになる一方、さらに新たな「謎」に憑かれた私たちは、分裂した二像の狭間で、以後、幾多の悪戦苦闘を経験してゆくことになります。

翌日、とある縁で、私たちは熊本の空を飛びました。それは半世紀以上も前、特攻出撃直前に敗戦を迎えた旧予科練出身の地元の方が、散っていった戦友たちを弔うため零戦の塗装を施した軽飛行機を駆る鎮魂のフライト。眼下に広がる平和な街や雄大な阿蘇を必死でカメラに納めながら、我々には遠い物語のようにしか思えなくとも、確実に今ここの現実を基礎づける土地の先人たちの想いや来歴に触れ、背筋を正される機会に恵まれたのです。

アルファと熊本をめぐる、「現実」の意味を問い直すかのような異質な体験らを繋ぎ、多くの人々の役に立てられるすべはないか。そんな思いを原点に樹想社の扉を叩いた結果が、かくも風変わりな語り継ぎ(サーガ)となりました。

この企てを支えてくれた、全ての巡りあわせに、心からの感謝を捧げます。ここに僅かでも皆様の意に通ずる何かがあれば、これにまさる歓びはありません。

STAFF

●企画
中川大地・仲村明子・池上隆之
●編集
中川大地・笠井 修
鈴木美穂・提 充代（樹想社）
●執筆
中川大地・仲村明子・池上隆之・
笠井 修・矢本 広・中嶋 竜・キーオ林・
澤村信・川村ハルト・山崎三郎・
弥田徹雄・ひかわ玲子・是空とおる・
渡空燕丸・龍川水城・あられ
●デザイン
林 健一・山本綾野・岩佐陽子・
虻川貴子・柴海美里・松原明仁
（バナナグローブスタジオ）
●カバーイラスト
米田仁士
●写真撮影
中川大地・池上隆之・仲村明子
●編集長
大徳哲雄
●協力・資料提供
アルファ・システム
ソニー・コンピュータエンタテインメント
キッズステーション
タイトー
マーズ
角川書店
ESP
ナムコ
バンダイ
セガ
ハドソン
アイフォー
メディア・ビジョン
ディーライツ
メディアワークス
ムービック
エンターブレイン
桝田省治
米田仁士
佐嶋真実
桜瀬琥姫
さとなか
たがみ
巳爺
ズロッチ
幾何学の人
ゆきの
アヤックス
ユキヤ
しょーたん
川部一美
山下一博
倉沢 泰
森川嘉一郎
佐々木哲哉
長亨
尚絅高等学校
味のれん
阿蘇神社
草部吉見神社
銀座熊本館
高森町教育委員会
一の宮町教育委員会
鹿本町
熊本市観光物産課
熊本県商工観光労働部工業振興課
熊本県商工観光労働部観光物産総室
熊本県神社庁
（以上、順不同）
●航空写真撮影協力
濱田定勝・田尻 敬・西日本航空機サービス
●監修
アルファ・システム

※『Aの魔法陣』は、P242から始まります。

プレイの終わりに

今回のプレイを振り返って次はどうすべきかを検討しましょう。ゲームを楽しく遊ぶための秘訣はたゆまぬ反省と学習です。

これで訓練用セッションデータは終わりです。2、3回ほどルール通り遊んでみれば、各プレイヤーとも基本的な動かし方が分かるようになるはずです。どのように動かせばいいのか、よりよく遊ぶにはどうしたらいいのか、そう考えながらテクニックを磨き始めた時からが、このタイプの"ゲーム"のスタートです。

もちろんまったく同じものを繰り返して遊んでは面白くありませんから、2回目、3回目はアレンジしていかなければなりません。セッションデザイナーは各部を(最初は少しづつ)変更し、その違いをいかに表現するか、それによっていかにゲーム性が変化するかを考えながら理解していってください。

たとえば雨の状況になるだけで各部の状況説明は大幅に変わるはずですし、いくつかの判定では、難易度や、逆成功判定、適した成功要素の組み合わせが変化します。

この変化を他のプレイヤーと同じようにセッションデザイナーは学習し、プレイヤーの動きの特長を捉え、常に適確で揺るぎ無い判定、行動宣言をおこなえるように努力する。これが『Aの魔法陣』、ひいてはTRPGというゲームの面白さの根幹です。

☆今後の指針(主としてセッションデザイナーに)

まずは訓練用セッションデータにアレンジをかませながら何度か走らせて会話とルール、難易度の間合いと関係を頭に叩き込んでください。このゲームではセッションデザイナーに合わせてパラメータ系は自己組織化するように作っているので、しばらく訓練用セッションをおこなうだけで、『Aの魔法陣』はそのプレイヤー専用にカスタマイズされていくはずです。自作のセッションデータを作って遊ぶのは、そこから先でも問題はありません。

訓練用セッションデータを自在に動かせるようになったら、次はいよいよ自作セッションデータの作成です。

最初は日を改めた訓練の続き、のような感じで、もっと高度なことをさせてください。実地訓練として外に出掛けさせてもいいでしょう。それができるようになったら、一つのシーンから複数のシーン(最初は3つ)に行く場所を選べるような形式のセッションデータを作ってみてください。プレイヤー達が足を踏み込んだ時刻やそれ以前の前後の状況、SDCの動きによってシーンが適確に変化するようにしてください。これまできちんと訓練していたら、限られたキーワードを元にそれができるようになるはずです。

自分のプレイングがつまらないと思ったら、同じセッションデータで何度か練習するのがいいでしょう。遊び相手が見つからないようなら、イメージトレーニングするのがいいでしょう。

それができるようになったら、いよいよ本番です。最初のスタートシーンを劇的なものにして、訓練という看板を外してやり直しのきかない人生のごとき波瀾万丈のセッションデータの構築に入りましょう。

なお、釘をさしておきますが、セッションデザイナーは事前にストーリーを作る必要はありません。セッションデザイナーが作るセッションデータはゲームの一部分であって、ストーリーではないのです。その部分に関してはプレイヤーに作らせる程度に認識して、端から投げておくのが最初のうちはいいと思います。これはTRPGというゲームで見られるつまらない現象、自分が考えたストーリーを披瀝するために必死になるゲームマスター(セッションデザイナー)としらけるプレイヤーという図式を回避するための忠告です。

セッションデータからはストーリーを排除し、ストーリーは実際にゲームをおこなうプレイヤーの動きに合わせて判定することで臨機応変に応答して作り上げる。これが『Aの魔法陣』におけるストーリーの定義であり、これを守る限りプレイヤーに自由度を渡しつつセッションデザイナーは役目を完遂させることができるでしょう。

【チェックリスト】

質　問	評　価	質　問	評　価
ゲームは面白かったか?		それは何故か?	
ルールはきちんと守られたか?		それは何故か?	
難易度の設定はおかしくなかったか?		それは何故か?	
判定は適切であったか?		それは何故か?	
SDCは不自然に動いていないか?		それは何故か?	
どこでどう動けば良かったと思うか?		それは何故か?	

上記のチェックリストをみんなで話しながら埋めて、次回の参考にしてください。

また言うことを聞いたからと言って、コロポクルが任務に成功するとは限りません。雨樋を降りるのに難易度2、あがるのに3必要で、コロポクルは“運動能力”という成功要素しかないのです。こちらも協調成功判定や成功要素の組み合わせを使ってうまく使わないといけません。

すでに過去の訓練でシーン7を成功させているのであれば、セッションデザイナーはさらに難しくするように工夫してください。例えば複数の式神が協力しなければ解決しないようにするとか、さらにコロポクルを怒らせるような態度に出るなどです。

◆行動想定

○コロポクルを使って指輪を手に入れた。

おめでとうございます。プレイヤー達は見事にトレーニングを突破しました。

坂上先生やミュンヒハウゼン、ふみこ女史も貴方達を褒め称えます。ゲームを終了させて「最後に」の項目を読み、次回のゲームに活かしてください。

○時間切れ／コロポクルが失敗したとき

残念でした。ここでゲームは終了してしまいます。ふみこ女史は時間切れよと冷たくいい、どこからともなくミュンヒハウゼンが取り返してきた指輪を受け取り、背を向けて下の階に降りていってしまいます。

◆SDCデータ

○コロポクル　→　一般的データをご覧ください。

●一般的データ●能力などの後につく数字は、その成功要素を同名でいくつ持っているかを示しています。

	名前	設定	意志	使用制限	成功要素	逆成功要素
敵	ゴルゴーン	4足幻獣　背中に生体ミサイルを持つ	あり	なし	装甲8　ミサイル10　肉体能力8　通信能力6　感覚力4	なし
	キメラ	甲虫のような幻獣　目から怪光線を放つ	あり	なし	装甲6　レーザー7　肉体能力6　視力10　通信能力6	なし
	ヒトウバン	空飛ぶ生首	あり	なし	飛行5　牙4　肉体能力2　感覚力2　通信能力3	なし
	ゴブリン	1メートルほどの小鬼幻獣	あり	なし	肉体能力2　感覚力2　通信能力3	なし
	悪長谷川	悪神「雷」に操られるサラリーマン	あり	なし	人形操り13　肉体能力2　感覚力2	なし
	悪美代子	悪神「久々津」に操られるアイドル歌手	あり	なし	肉体能力2　感覚力2	なし
式神	コロポクル	小神族	あり	なし	肉体能力1　外見6　感覚力2	なし
	猫神族　猫	どう見てもただの猫	あり	なし	肉体能力8　結界5　魅力2　感覚力2	なし
	ヤタ	光の鴉	あり	なし	肉体能力2　刃3　感覚力2	なし
	死の精霊	死をもたらす黒い影。ザサエさん	あり	なし	刃物3　感覚力2	なし
	稲妻	稲妻の精霊	あり	なし	電撃4	なし
武器	ナイフ	銃刀法に触れない小さいもの	なし	なし	斬撃2	なし
	自動拳銃	トカレフ	なし	射撃機会5	銃撃2	なし
	手榴弾	手投げ弾。爆風で相手を倒す	なし	使い捨て	爆発3	なし
	サブマシンガン	短機関銃。弾は拳銃弾に同じ	なし	射撃機会2	弾幕2	なし
	ショットガン	散弾銃	なし	射撃機会2	弾幕1　至近射撃4	なし
	突撃銃	アサルトライフル	なし	射撃機会8	弾幕2　銃撃3	なし
乗り物他	ウォードレス「サウンドフォックス」	旧式のウォードレス	なし	連続着用12時間まで	装甲4　肉体能力3	なし
	兵員装甲輸送車	装輪式装甲輸送車	なし	弾数・燃料制限	装甲6　弾幕3	小回りがきかない
	士魂号L型	装輪式戦車	なし	弾数・燃料制限	装甲8　砲力8　走行6　感覚力6	小回りがきかない
	90式戦車	現有の陸上自衛隊装備	なし	弾数・燃料制限	装甲12　砲力10　走行8　感覚力5	なし



◆**行動想定**

○コロポクルを式神にした

コロポクルは使役者の肩に乗り、助言をしたり、ただ可愛かったりします。

シーン7へ進んでください。

○時間切れ／コロポクルを式神に出来なかったとき

残念でした。ここでゲームは終了してしまいます。ミュンヒハウゼンは貴方様には才能がないのかも知れませんと残念そうに言い、訓練の終了を宣言します。悔しければもう一度訓練を始めることができます。

○神の姿を見られない人が見れる人を見る

まるで独り言を言っているように見えます。“幻視”を持ってない場合は神が影響を与えてもそれは偶然が起したかのように見えます。

◆**SDCデータ**

○コロポクル → 一般的データをご覧ください

シーン 7 式神の使用

◆**ログライン**

プレイヤーは式神を使って金の指輪を取ってこようとする。

◆**状況説明文**

坂上先生は嬉しそうにうなずくと、それでは最後のトレーニングをしましょうと言った。

「ふみこ女史」

「面倒くさいわ」

ふみこは薬指から金の指輪を取ると、投げた。指輪はくるくるとまわって雨樋の中に落ちていった。

「あれ、取ってきて」

紅茶を飲みながらふみこは言った。

「さっき味方にした式神を使うのよ」

◆**MAP**

なし（セッションデザイナーが作ってください）

◆**時間スケール**

1ターン＝3分

◆**シーン内容**

このシーンでは式神の使い方を学びます。“式使役”の成功要素を使って、式神を使って雨樋から金の指輪をとってきましょう。先ほど手に入れたコロポクルは小さいので、そのような仕事にはうってつけです。

ただコロポクルは誇り高い神なので、ふみこの横柄な態度に腹を立てています。単なる“式使役”だけでは難易度7はクリアできそうもありません。協調成功判定や成功要素の組み合わせをうまく使わないといけません。

◆**行動想定**

○手荒な行動にでる

　ミュンヒハウゼンがそのプレイヤーの首根っこを掴んで、紳士的ではありませんなと、外に放り投げます。外に落ちたプレイヤーは死亡します。首を変な方向に曲げて待っていてください。

○物かなにかで釣ろうとする

　彼女はまったく動じようとはしません。それどころか説教されます。

○上手くヒントを得てあとは推理する

　彼女は限定的なその場所の知識をもっており、断片的な情報なら信頼できそうと思った人に話します。(たとえばおーきなふりこがあるのよ＝東京の上野、科学博物館旧館)などです。プレイヤーがまったく分からなくては話にならないので、ヒントはいくつか用意しておいてください。

　推理部分は成功判定でおこなっても構いませんが、プレイヤーが考えたほうが面白いでしょう。

○最初に信頼関係を樹立する

　いいアイデアです。信頼できる人には口も軽くなるというもの。なんらかのロールであれば難易度が3ほど下がるでしょう。

　いかに信頼を得るかは成功判定でおこなっても構いませんが、プレイヤーが考えたほうが面白いでしょう。

◆**SDCデータ**

なし

シーン 6 式神との契約

◆**ログライン**

　プレイヤーは式神と契約する訓練を行う。

◆**状況説明文**

　坂上は拍手すると、次に進みましょうと言った。

「今度は式神の使い方を学びましょう。先生はふみこ女史です」

「面倒くさいわ。適当におやりなさい」

「……」

「ミュンヒハウゼン！」

「かしこまりました。それではわたくしの方よりご説明いたします」

◆**MAP**

なし(セッションデザイナーが作ってください)

◆**時間スケール**

1ターン＝3分

◆**シーン内容**

　式神とは道具となった神の意味です。(式とは道具、使われる物の意味です)なお、神とは西洋や現代日本で言う「デウス」ではなく、中国語で精霊の意味です。日本は元来精霊／祖霊信仰の国であり、ここを間違えると『ガンパレード・マーチ』や『式神の城』の世界観が理解できなくなるので注意してください。また中国では魂魄と精霊(神)は意味が分離していますが、日本では意味が分離していません。これも注意しておかないと、あたら世界の謎が増えてしまうことになります。

　式神は神との契約です。契約が結ばれた時点で神は式神となり、サポーターとして登録されます。

　プレイヤーは神を見かけたら、各々の宗派にしたがった段階を踏んで契約を結ぶように交渉すればいいでしょう。神々と人の間には本来形式は要りませんから、『式神の城』の玖珂光太郎のようにまったく術式が駄目でこれらを見る力がなくても、真心があれば神が契約を結ぶことはあります。

　このゲームにおいては神を見る力として“幻視”があります。(成功要素として保有できます)また、神々を使役する力として“式使役”があります。(同じく成功要素として保有できます)ここではミュンヒハウゼンの指導の下、訓練できるものとしましょう。

　ミュンヒハウゼンが出してくる神は、小さい人型の神、コロポクル(『ガンパレード・マーチ』のイトリ・ミトリと同じ種族)です。シーン5ののぞみさんと話す感じで神と対話し、良ければ式神になってもらいましょう。誰か一人の式神として、コロポクルはつきます。なお、先客がいる場合にはつきません。

シーン 5 メンタルテクニックトレーニング

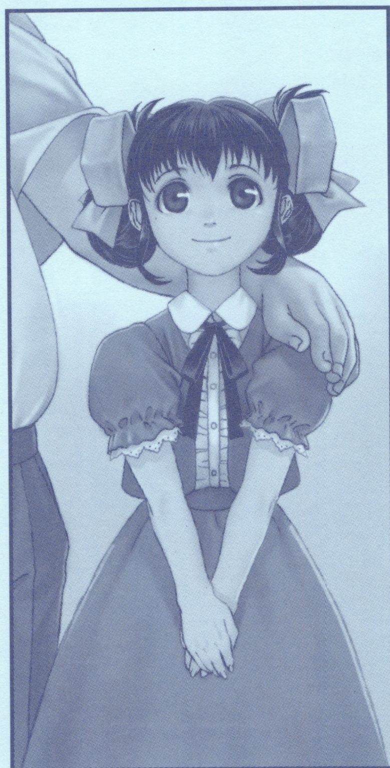
◆ログライン

メンタルテクニックトレーニングを選んだプレイヤー達は、芝村部長の娘さんのお相手を仰せつかってしまう。

◆状況説明文

メンタルテクニックトレーニングを選ぶことを坂上先生に告げると、坂上先生はうなずいて、のぞみさん、と言った。現れたのは10歳にはなっていないだろう、明るい髪の毛の色とハシバミ色の瞳を持った少女だった。大きくお辞儀している。髪につけているリボンが大きく揺れた。

坂上先生:「彼女はお父さんの出張場所を知っていますが、お父さんの居場所を教えたらめーだよとお父さんに教わっています。さあ、がんばって交渉して彼女のお父さんの出張場所を聞き出してみましょう」



◆MAP

なし(セッションデザイナーが作ってください)

◆時間スケール

1ターン=3分

◆シーン内容

このシーンで出てきたのぞみさんは、『ガンパレード・マーチ』で登場した東原ののみの同一存在で、ほぼ同じ性格をしています。記憶力はいいのですが、知識があるほうではないので、うまく物事を上手に伝えることができません。また、父の頼みを最後の最後まで守ろうとしています。その一方で、場所の名前を具体的に教えちゃ駄目だよと言われているだけなので、交渉のやり方によっては(例えばお父さんに重要なことを伝えなければいけないんだとか丸め込む)ことで、ヒントは教えてもらえるかも知れません。

セッションデザイナーはのぞみさんを演じ、他のプレイヤーと会話していかなければなりません。プレイヤー達がうまく動けないようなら、坂上先生の口を通じてアドバイスすると良いでしょう。

セッションデザイナーは、プレイヤーがうまく立ち回りさえすれば彼女から情報を聞くことができるようにゲームバランスを調整しなければなりません。ゲームとは勝つかもしれないし、負けるかも知れないものだからゲームなのです。この聞き取り調査で会話における成功要素の使い方や基本的なルールを良く学んでください。いかに面白くゲームできるかを考えながら用意し、プレイするべきでしょう。

ちなみに彼女のお父さんは今○×県にいます。(答えはセッションデザイナーが決めてください)複数回目のプレイヤーでは、キャラクターを変えるといいでしょう。芝村部長には七つの世界に1万に近い子供たちがおり、それぞれが個性を持っています。

◆シーン内容

まず、ビルから降りなければなりません。ビルの屋上は4階の位置にあり、高さは15メートルというところです。プレイヤーが考える降りる方法に沿ってセッションデザイナーは難易度を設定し、判定するかどうかを尋ねてください。階段やエレベータを使ってはいけません。ちなみに失敗した場合、落下して死亡します。中間判定では降りれたものの重症で入院でしょう。難易度は5メートルにつき5程度を念頭において、次善に色々な判定実験しておいたほうがいいでしょう。

次に幻獣キメラとの戦闘です。キメラは6本脚の甲虫のような7メートル級幻獣で、光線を発するレーザーを撃ちます。光線にあたったら死んだという扱いになります。(今は手加減しているので実際に死ぬわけではありません)難易度は13です。

戦闘の場合、どのキャラがどこにいるかの位置関係は重要な情報になりえます。セッションデザイナーは常に図で説明するようにしてください。10秒で普通の人なら(難易度3)50メートルは移動できるでしょう。もちろん攻撃を避けながらや、隠れながらだったら半分や10分の1になってもおかしくありません。

武器の違い(特性)に関しては十分に熟知して判定に活かしてください。

◆行動想定

○時間切れ／敗北したとき

残念でした。ここでゲームは終了してしまいます。悔しければもう一度訓練を始めることができます。

○勝利したとき

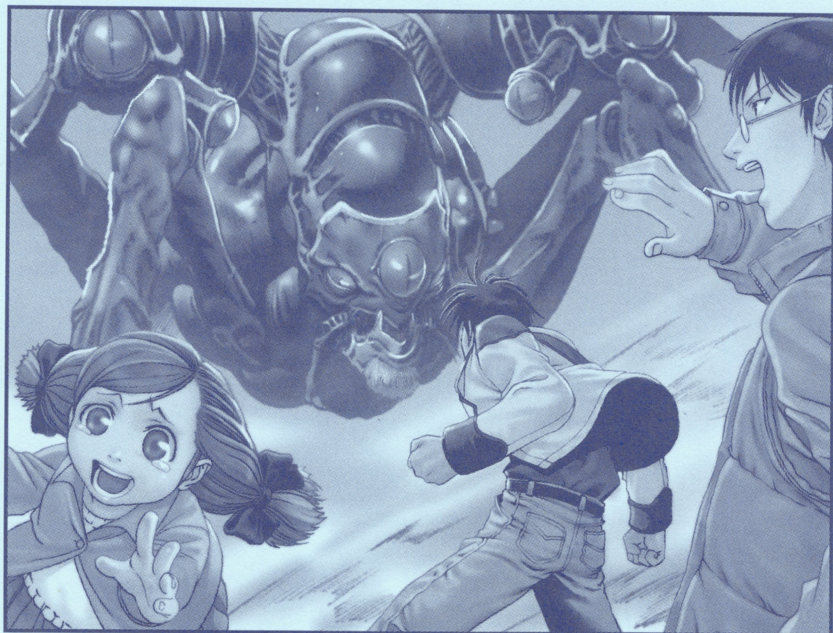
おめでとうございます。プレイヤー達は見事にトレーニングを突破しました。坂上先生やキメラ、ふみこ女史も貴方達を褒め称えます。ゲームを終了させて 「最後に」の項目を読み、次回のゲームに活かしてください。

○計略を使って追いつめる

プレイヤーがなんらかの計略を使ってキメラを混乱させる場合、難易度を下げるべきです。(たとえば後ろから攻撃したり、包囲した場合などです)この場合、1から5までの間で下げればいいでしょう。

◆SDCデータ

武器類 → 一般的データ参照



シーン3 組み手バトル

◆ログライン

第2ラウンドのフィジカルトレーニングは、畳を敷いた上での組み手です。

◆状況説明文

坂上先生は汗をぬぐうと、良くやりましたと皆を誉めた。

次は畳を何枚か敷き、その上での格闘だ。坂上先生は万能執事ミュンヒハウゼンに柔道衣を出してもらって着込んでいる。どうやらブリーフ党のようだ。

◆MAP

なし(セッションデザイナーが作ってください)

◆時間スケール

1ターン＝5秒

◆シーン内容

ここでは戦闘を行います。ただし、戦闘といってもトレーニングですので、負けても死亡はしません。(せいぜい、顔を盛大に腫らして床にころがり、ふみこ女史に不様ねといわれる程度です)

坂上先生は例によって感動的なまでの肉体能力(難易度13)を持っていますので、考えながらでないと上手に勝利はできないでしょう。

例によって坂上先生は負けそうになると懐からマテバ(イタリア製のリボルバー式拳銃)を取り出します。今や難易度は15になりました。しかも、当たったらただではすみません。

このシーンでは、鬼ごっことの成功要素の使用方法の違いを理解してください。鬼ごっこと戦闘では同じ成功要素を利用するにしても、まったく宣言の仕方が変わるはずです。

複数回目のプレイであれば、プレイヤー対プレイヤー、あるいは複数の坂上型との戦闘などを訓練として遊ぶことも出来ます。

◆行動想定

○時間切れ／敗北したとき

残念でした。ここでゲームは終了してしまいます。悔しければもう一度訓練を始めることができます。

○計略を使って追いつめる

プレイヤーがなんらかの計略を使って坂上先生を追いつめる場合、難易度を下げるべきです。この場合、1から5までの間で下げればいいでしょう。

○道具を使う

プレイヤーが道具を持っていることにしてもかまいません。この場合は着替えるときに坂上先生(セッションデザイナー)に許可を貰うようにしてください。

坂上先生(セッションデザイナー)は世界観的におかしくない限り、大体の道具の使用を許可します。

◆SDCデータ

なし

シーン4 対幻獣キメラ戦

◆ログライン

階段やエレベータを使わないでビルから降りて、幻獣キメラと戦う。

◆状況説明文

そこまで。よくやりました。坂上先生はニコニコしながら言った。

どうやら上出来のようだ。次は銃器を使用した本格的な襲撃訓練らしい。坂上は万能執事ミュンヒハウゼンに武器防具を用意してもらった。

「それでは好きな武器を手にとって下さい。いいですね」

「では、手すりから下を見てください。下に幻獣、キメラがいます。ああ、彼もアルバイトでうちの一員なので、殺さないように。あなた方の目的は階段やエレベータを使わないでビルから降りて、幻獣キメラと戦うことです。この位置から射撃しては駄目ですよ。制限時間は3分。ではどうぞ」

◆MAP

なし(セッションデザイナーが作ってください)

◆時間スケール

1ターン＝10秒(武器選択時のみ2分)

シーン 2 フィジカルテクニックトレーニング

◆ログライン
フィジカルテクニックトレーニングとして、屋上でプレイヤー達は動きまわることになる。

◆状況説明文
フィジカルテクニックトレーニングを選ぶことを坂上先生に告げると、坂上先生は動きやすい格好に着替えるように指示した。
最初の訓練はこのフロアの障害物の数々を越えての鬼ごっこだ。

◆MAP
なし（セッションデザイナーが作りましょう）

◆時間スケール
1ターン＝5秒（ただし、着替えている間は10分）

◆シーン内容
あなた方は鬼の役です。坂上先生は高い肉体能力（難易度10）を利用して逃げますから、プレイヤーは上手に坂上先生を追いかけなければなりません。坂上先生は協調成功判定や一時的成功要素を使うようにアドバイスしながら、逃げ回ります。

難易度10の肉体能力とはジャッキー・チェンとアーノルド・シュワルツェネッガーの全盛期を足したくらいの能力です。うまく演出しながらくやしがらせるようにしてください。
中間判定の場合、惜しいところまではいくんだけど、結局つかまらないことになります。

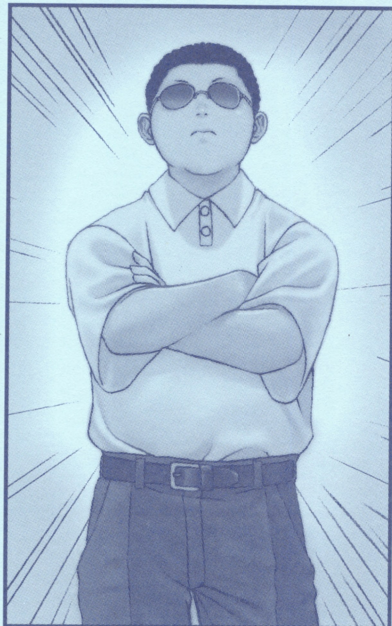
しかも大人げないことに、坂上先生はプレイヤーが成功しそうになり始めると、手に持っていたボーリングのボールをプレイヤーに投げつけてきます。回避しながら追いかけないと行けないので難易度は2上昇します。
セッションデザイナーはプレイヤーがうまく立ち回りさえすれば坂上先生を捕まえることができるようにゲームバランスを調整しなければなりません。ゲームとは勝つかもしれないし、負けるかも知れないものだからゲームなのです。この鬼ごっこで成功要素の使い方や基本的なルールを良く学んでください。いかに面白くゲームできるかを考えながらプレイするべきでしょう。

◆行動想定
○時間切れ
残念でした。ここでゲームは終了してしまいます。悔しければもう一度訓練を始めることができます。

○計略を使って追いつめる
プレイヤーがなんらかの計略を使って坂上先生を追いつめる場合、難易度を下げるべきです。この場合、1から5までの間で下げればいいでしょう。

○道具を使う
プレイヤーが道具を持っていることにしてもかまいません。この場合は着替えるときに坂上先生（セッションデザイナー）に許可を貰うようにしてください。
坂上先生（セッションデザイナー）は世界観的におかしくない限り、大体の道具の使用を許可します。

◆SDCデータ
なし



◆MAP
なし(セッションデザイナーが作りましょう)

◆時間スケール
1ターン＝1分

◆シーン内容
坂上先生は頃合いを見計らい、今後投入される世界に合わせて「フィジカルテクニックトレーニング」か、「メンタルテクニックトレーニング」を選べという。あいにく教官は一人しかいないので、訓練は全員同じコースを選ばなければならない。
全員で話し合い、決めたら次のシーンに移行すること。

坂上先生:「あーみなさん。そろそろ訓練を始めましょうか」
坂上先生:「はじめてなら、フィジカルテクニックトレーニングをお勧めします」

☆フィジカルテクニックトレーニング→シーン2
☆メンタルテクニックトレーニング→シーン5

◆行動想定
○ふみこ女史とニーギ・ゴージャスブルーに話しかける/観察する
ふみこ女史は12歳か22歳の外見をしています。ミュンヒハウゼンという万能執事を近くに侍らせています。ニーギ・ゴージャスブルーはへそ出しルックで白い帽子を被り、面白くなさそうに頬杖をついて「先輩」とやらの話をしています。
話しかけた場合、セッションデザイナーはそれらしく二人を演じ、うまくあしらって訓練に戻してください。複数回目のプレイで、以前良い成績をだしていたら、多少は優しく接してくれるかも知れません。
万能執事ミュンヒハウゼンは無尽蔵のヒーローポイントを使って、ふみこ女史を助けようとします。

○外を見る
テキトーに演出してください。あまり意味はありません。天候や時間はセッションデザイナーが好きに選ぶことができます。(セッションデザイナーは、天候や時間によって状況説明や成功要素の使い方などががらりと変わるようにしてください。たとえばこのシーンが冬の雨の中であれば、ふみこ女史はどうしているのでしょうか?　朝方だったら?)

○訓練の内容を尋ねる
坂上先生はなるべく丁寧に訓練の内容を説明しようとします。

○なぜこんな状況になったのかと思い出そうとする
体験社員とは世を忍ぶ仮の姿で、プレイヤー達の実体はボランティア・ヒーロー、すなわちアルファ・システムの悪名たかき他世界派遣組、無給の義勇社員です。
アルファ・システム製のゲームを遊ぶ、腕のいいプレイヤー達には時々案内がきて(時折間違って関係ない人に届くときもありますが)このリアルなゲームに参加させられる時があります。
セッションデザイナーはプレイヤーと協力して、面白おかしく、この部分を演出してください。

○他のプレイヤーと意見交換する
現実時間の3分をゲームでの1ターンとして時間をすすめてください。3分以内に行動宣言するようなら、時間をすすめる必要はありません。

◆SDCデータ
なし

Session Data
訓練用セッションデータ

ここから記述されるのは、『Aの魔法陣』を上手くプレイするための簡単なセッションデータです。

新米セッションデザイナーやプレイヤーは、このデータで何回か遊んで、ゲームのルールを掴んで、プレイの手腕を育ててください。

『Aの魔法陣』がごっこ遊びでなく、ゲームと呼ばれる由縁は、プレイヤーの手腕によってさらに面白くできるところです。

●はじめに

セッションデザイナーは全部のシーンを読んで必要なデータなどをあらかじめ作成し、イメージトレーニングしてプレイヤーがとりうるであろう行動に対する反応を、ある程度決めておいてください。特にシーン4、6ではデータの作成の必須になりますから、かならず読んで十分なデータを用意するようにしてください。ゲームバランスが取れるように、テストしてみることを忘れずに。

シーン 1 アルファ・システム屋上

◆ログライン

多世界通信企業アルファ・システムの体験社員であるプレイヤー達は、「Aの魔法陣」という古典的トレーニングを受けることになった。

◆状況説明文

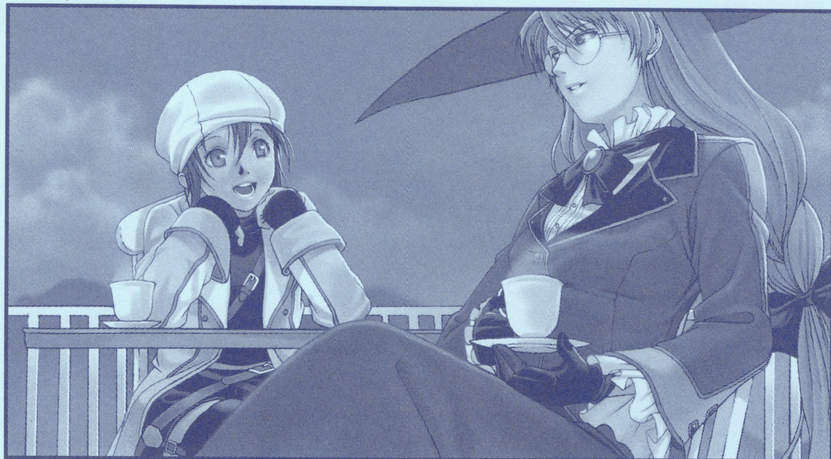
多世界通信企業アルファ・システムのトレーニングルームは熊本の同社ビル屋上にある。

屋上には屋内冷却装置の放熱用ユニットが並び、横を見れば洗濯機も置いておいてある。芝村妖精部長専用のビアガーデン用テーブルと椅子、ビアサーバーがあり、そこではふみこ女史とニーギ・ゴージャスブルーが、男性であれば顔面蒼白になりそうな、男の批評話をしながら紅茶を飲んでいる。部長出張の際には隠れて利用している者が多いのがこのテーブルだ。

外を覗けば、遠くには熊本城が見えた。ずいぶんな田舎である。

体験社員である貴方たちは、他世界に投入される前に「Aの魔法陣」という古典的トレーニングを受けることになった。

目の前にはあなた方のトレーニングを担当する坂上先生が腕を組んでいて、貴方たちが落ち着くのをじっと待っている。



Step 5

さまざまなオプション

ここではさまざまな状況におけるオプション・ルールを記述します。

●戦闘

戦闘はシーンの一形態で、プレイヤーにとって、もっとも恐るべき状態です。戦闘では戦闘に参加する敵味方が、行動宣言者に協力成功判定を行う形で戦闘の成功判定（対抗成功判定）を行います。ここで成功した場合、（相対的に）失敗した側は即座に全員が死亡するか、戦闘不能の状態に叩きのめされます。（どちらにするかは勝った側が決めることができます）中間判定の時はまだ勝負はついていません。（双方傷を負う程度です）

このゲームにおける戦闘は、ダイス一振りで文字どおり何もかも終ってしまう可能性があります。この時サイコロの出目で1が出たら（自動失敗したら）目もあてられません。そのため、プレイヤーは何が何でも、協力成功判定や一時成功要素、サポーターを駆使して勝利に持ち込む必要があります。

●死亡後の救済措置

死亡後でもセッションデザイナーが許す範囲なら、協力成功判定をおこなうことができます。また、ヒーローポイントを使用して死んだことをなしに（設定を変更する）することもできます。

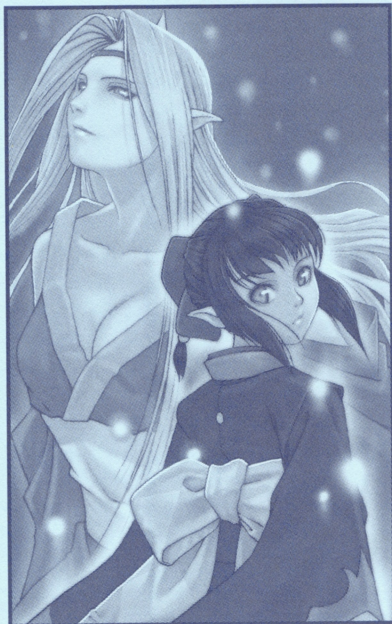
●治療

戦闘で中間判定を受けた日数分、ゲーム内時間でプレイヤーは治療を受ける必要があります。この間セッションデザイナーは、治療を理由にプレイヤーの行動を制限することができます。

●式神

このゲームで式神はサポーターとして扱われます。

式神とは道具となった神の意味です。（式とは道具、使われる物の意味です）なお、神とは西洋や現代日本で言う「デウス」ではなく中国語で精霊の意味です。日本は元来精霊／祖霊信仰の国なので、ここを間違えると『ガンパレード・マーチ』や『式神の城』の世界観が理解できなくなってしまいます。また中国では魂魄（こんぱく）と精霊



（神）は区別しますが、日本では意味が分離していません。これも注意しておかないと、あたら世界の謎が増えてしまうことになります。

式神は神との契約です。契約が結ばれた時点で神は式神となり、サポーターとして登録されます。

プレイヤーは神を見かけたら、各々の宗派にしたがった段階を踏んで契約を結ぶように交渉すればいいでしょう。神々と人の間には本来形式は要りませんから、『式神の城』の玖珂光太郎（くがこうたろう）のようにまったく術式が駄目でこれらを見る力がなくても、真心があれば神が契約を結ぶことはあります。

このゲームにおいては神を見る力として“幻視”があります。（成功要素として保有できます）また、神々を使役する力として“式使役”があります。（成功要素として保有できます）

セッションデザイナーは舞台が第6世界であればこれらを身につけることを許可することができます。

Step 4 ～サポーター～

『Aの魔法陣』にはキャラクターの成長という概念がありません。かわりに存在するのがこのサポーターです。

プレイヤーはサポーターを集めていくことで、より活躍できるようになっていきます。

●サポーターとは？

サポーターとはプレイヤーが所持する、プレイヤーが操作するキャラクター以外のものを言います。ものの中には、アイテムや魔法、人、記憶などがありえます。

●サポーターの獲得方法

サポーターは名前と、設定、意思があるかないか、使用制限事項、1つもしくはいくつかの成功要素と逆成功要素からなります。

サポーターにもプレイヤーが操作するキャラクターと同じようにケースがついている場合があり、これを切り替えて使用することができます。

●サポーターの使用

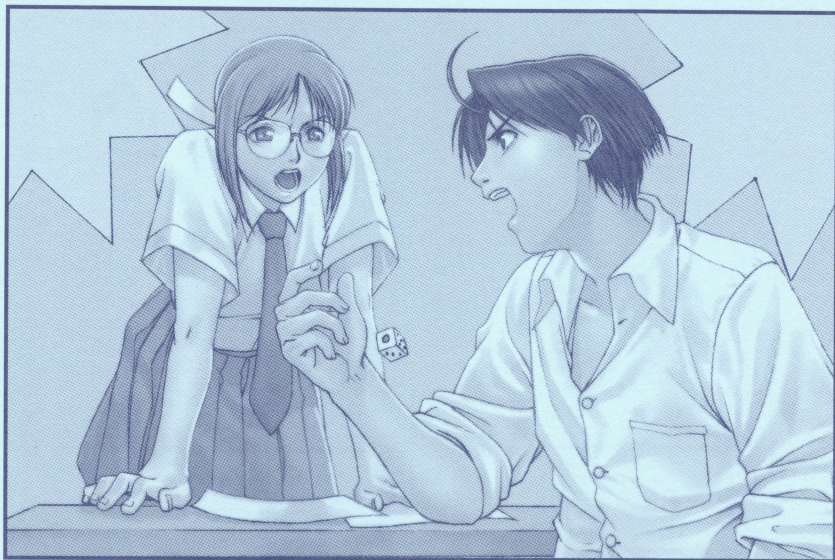
サポーターはプレイヤーの保有する追加の成功要素として使用できます。この時の制限は「Step 3・行動判定ルール」に準じます。

●サポーターの制限

サポーターは複数同時に使用できません。また、サポーターは個別に決められた使用制限事項の範囲内でしか使うことはできません。

●サポーターのSDC化

サポーターの中でも意思があると設定されているもの（たとえば人間）は、SDCとしてセッションデザイナーが操作することができます。プレイヤー同士で操作が反した場合、操作優先権は常にセッションデザイナーにあるものとします。



●ケーススタディ（オオキ君の場合12）

大木妹人と小村佳々子は口喧嘩しています。セッションデザイナーは、これを対抗判定で決着つけさせようとします。

大木妹人の成功要素は“名言”、小村佳々子の成功要素は“知的”、“論理的”です。小村佳々子のほうが成功要素が多いので、まず彼女がどのようにサイコロを振るかをきめます。ここで小村佳々子のプレイヤーは相手の倍の要素があることをいいことに全部のサイコロを固定的サイコロ運用することを宣言。目は4になります。

大木妹人は一時的成功要素を使えないかとセッションデザイナーに提案しますが、これは却下されてしまいます。成功判定（実際にサイコロを振る段階）になったら、もう前の手順には戻れないのです。

大木妹人は仕方なく、成功要素一杯のサイコロ、すなわち1個のサイコロを振ることになります。出目は4で、4と4で中間判定になってしまいます。口論は決着がつきそうもありません。

3-6 継続判定

複数のターンに渡って行動判定が必要なケースでは、セッションデザイナーは判定を継続判定とすることができます。（たとえば5ターンの間、連続で穴を掘り続ける必要がある。などです）継続判定の継続条件はセッションデザイナーが自由に決められます。

なお、継続判定を行う場合では行動順番でなくても行動を続けることができるものとします。

注意：継続判定は対抗判定を伴うことがあります。

●ケーススタディ（オオキ君の場合13）

先ほどの続きです。

大木妹人と小村佳々子は口喧嘩しています。セッションデザイナーはどちらかが失敗するまで継続判定するようにと指示を出しました。

小村佳々子のプレイヤーは同じ成功要素で挑戦し、大木妹人のプレイヤーは今度こそ一時成功要素を加えた上で判定しようとします。一時成功要素（“弁護してくれる友人”）を得た大木妹人は反撃を開始します。大木妹人はサイコロ2つを振ることにしました。小村佳々子も、サイコロ全部（2個）を振ります。結果は大木妹人が7。小村佳々子が9です。まだまだ口論は続きます。

3-7 受動行動判定

行動判定の中には、プレイヤーが行動宣言しないでも、状況に巻き込まれて行動判定させられるケースがあります。（一番ありえるのは相手が殴り掛かってきた、避けなければならない。などの状態です）セッションデザイナーは状況を見ながらプレイヤーが受動行動判定に巻き込まれるかどうかを判定してください。

～4. ヒーローポイントの判定～

4-1 ヒーローポイントの使用タイミング

ヒーローポイントは、これを保有しているプレイヤーの行動宣言の時に保有者が使用することができます。

4-2 ヒーローポイントの獲得

ヒーローポイントは、そのシーンで、役割に沿って動いているとセッションデザイナーが認定するプレイヤーに1点与えられます。このポイントは、その回のゲームが終了するまで有効です。複数プレイヤーが同時に獲得しても構いません。

4-3 ヒーローポイントの効果

ヒーローポイントには2つの効果があり、どちらか好きなほうを使うことが出来ます。

・効果A. ヒーローポイント1を消費することで1つの成功判定での成功を得る。

・効果B.（セッションデザイナーの許可が必要ですが）ヒーローポイント1を消費することで「実は○○だった」ということで、1つの判定結果、あるいは設定をなかったことにして再度決めることができます。

3-1 中間判定とは

中間判定とは成功でも失敗でもない判定結果を言います。中間判定の場合、セッションデザイナーはそれに応じた結果を提示して下さい。

●ケーススタディ(オオキ君の場合9)

先ほどの条件で大木妹人は2個の六面体サイコロを振りました。結果は4と3でした。合計7で結果は中間判定になります。

セッションデザイナーは遅刻するかどうか判定が難しいところで大木妹人がやってくると判定します。きっとチャイムが鳴っているさなかに走り込んできたのでしょう。

3-2 固定的サイコロ運用

成功判定では1個のサイコロを振らない代わりに2を加えることができます。サイコロを振る数全部をこのようにして固定数値にすることができます。これは実際にサイコロを振る前に、プレイヤーが任意で選べます。

例えば成功要素4個の時では、(サイコロ1個の出目+6)で判定することができますし、(サイコロ3個の出目+2)でもできます。

●ケーススタディ(オオキ君の場合10)

大木妹人は"健脚"と、一時的成功要素"早道"、逆成功要素"豪雨"、協調成功要素"父の車"を使って、遅刻せずに通学できるかどうかの判定を行おうとしています。合計の成功要素は2です。難易度は6です。

6面体のサイコロを2個振って6以上なら中間判定。12以上なら成功です。

ここで大木妹人のプレイヤーは固定的サイコロ運用で、2つ全部を固定の2にして合計4を出したことにできますし、2個のうち1つだけを固定して1つをサイコロ振るようにすること、つまり(サイコロ1個の出目+2)にもできます。もちろん、いくつサイコロふるかは、プレイヤーが自由に決められます。

このルールがある関係で、このゲームでは難易度に等しい成功要素を集めたら、サイコロを振らないでも成功に持ち込めます。これは重要な目安になるので良く覚えておきましょう。

3-3 グリードロール

成功判定では、サイコロで1の目が出ると、自動的な失敗します。 同様に6を出すと、もう1個振り足すことができます。6が出た場合振り足すかどうかはサイコロを振っているプレイヤーが選択することができます。

●ケーススタディ(オオキ君の場合11)

大木妹人は"健脚"と、一時的成功要素"早道"、逆成功要素"豪雨"、協調成功要素"父の車"を使って、遅刻せずに通学出来るかどうかの判定を行おうとしています。合計の成功要素は2です。難易度は6です。

6面体のサイコロを2個振って6以上なら中間判定。12以上なら成功です。

大木妹人は2個の六面体サイコロを振りました。結果は6と1でした。合計7で結果は中間判定になるはずなのですが、振ったサイコロの出目の中に1つでも1が出たら自動失敗するというこのルールのため、判定は失敗。大木妹人は遅刻してしまうことになります。6が出ているのでサイコロを振り足すこともできますが、いくつ振り足しても1が出ている以上は自動的失敗になるので、ここでは意味はありません。

サイコロは振れば良いというものではありません。「行動判定ルール3-2・固定的サイコロ運用」と組み合わせて状況にあわせた使い方をしましょう。

3-4 判定の記録

プレイヤーは任意の判定を記録し、これを前例にして同じ処理を求めることができます。セッションデザイナーはこれに沿わない場合、適切な理由をあげて説明しなければなりません。(もめないためにもなるべく具体的に判定を記録したほうがいいでしょう)

3-5 対抗判定

難易度をSDCやプレイヤーの操作するキャラクターの成功要素にすることもできます。これを対抗判定といいます。

対抗判定では、両者が通常通りの手順で成功要素を組み上げ、判定を行います。成功判定(実際にサイコロを振る段階)に際しては、成功要素合計の多い者から順番にいくつサイコロを振るかを決めさせてください。

●ケーススタディ（オオキ君の場合6）

大木妹人は成功要素“健脚”と、一時的成功要素“早道”を使って、遅刻せずに通学できるかどうかの判定を行おうとしています。合計の成功要素は2個です。

ここでセッションデザイナーは本日が“豪雨”であることをいいことに、これをこの判定における逆成功要素として宣言します。

この時点で合計の成功要素は（2－1）で1になります。

C 協力成功判定

一人では困難な成功判定も、複数プレイヤー、複数成功要素を組み合わせてダイスを振り足せば成功に導くことができます。

これを協力成功判定と呼びます。

協力成功判定を行うためには、それぞれの成功要素をうまく組み合わせることができるように、行動宣言をひねり出す必要があります。これを考えるのが、このゲームの醍醐味です。

協力成功判定をする場合、プレイヤーが協力を宣言してその協力方法を考え、成功要素を供出する必要があります。セッションデザイナーが設定や状況に照らし合わせてこれを許可した場合、その成功要素を加えることができます。供出する成功要素は許可がある限りいくつでも構いませんし、複数のプレイヤーが協力して供出することもできます。

この場合でも、供出した成功要素は使用回数を（＋1）しておいてください。

なお、協力成功判定を申し込むことができるのは、このターンで行動していないキャラクターだけです。

●ケーススタディ（オオキ君の場合7）

大木妹人は“健脚”と、一時的成功要素“早道”、逆成功要素“豪雨”を使って、遅刻せずに通学できるかどうかの判定を行おうとしています。合計の成功要素は1つです。

ここで大木妹人の友人の小村佳々子（こむらいいこ）が救いの手をさし伸ばしました。父の車に便乗して移動している彼女は、大木妹人を見つけて一緒に行きましょうと声をかけたのです。セッションデザイナーはこれを小村佳々子が供出した成功要素は父の車であり、これを加えて大木妹人の成功要素は2個になります。

小村佳々子の成功要素、“父の車”の使用回数はこれで1回増えます。

～3. 成功判定～

難易度が決められ、成功要素が確定して数が合計され、状況修正ができたらいよいよ実際の判定を行います。

判定ではサイコロを使用します。成功要素の数分だけサイコロ（普通の6面体サイコロです）を振ってください。

難易度の倍以上のサイコロの出目の合計が出れば、その判定は成功。逆に難易度未満なら失敗になります。それ以外の値は中間判定となります。セッションデザイナーは、行動宣言したプレイヤーにサイコロを振らせて判定させなければいけません。

●ケーススタディ（オオキ君の場合8）

大木妹人は“健脚”と、一時的成功要素“早道”、逆成功要素“豪雨”、協調成功要素“父の車”を使って、遅刻せずに通学できるかどうかの判定を行おうとしています。合計の成功要素は2です。難易度は6です。

6面体のサイコロを2個振って6以上なら中間判定。12以上なら成功です。

～2. 状況修正～

行動宣言にそってキャラクターが実行する際に、そのシーンでの周囲の状況によって、その行動が阻害されたり、やりやすくなったりします。これを状況修正といいます。

成功要素が決まったら、次は状況を分析して状況修正を加える必要があります。

状況修正には以下の種類があります。順に説明して行きましょう。

A．一時的成功要素
B．逆成功要素
C．協力成功判定

A 一時的成功要素

一時的成功要素とは通常の成功要素と同じ働きをするものですが、その都度登録されます。

一時的成功要素は、通常の成功要素で既に使われているものは使用できません。また通常の成功要素を作る際の制限にも従わなければなりません。セッションデザイナーが許可しなければ登録できないのです。

こうした制限の替わりに、一時的成功要素に関しては使用回数を記録する必要がありません。また、成功判定を行うときに（通常の成功要素作成とは別に）2個まで作ることができます。成功要素名が単語である必要もありません。

《例》
たとえば“階段上から戦うほうが有利だ”とか、槍のほうが“射程が長いから有利だ”とか言う名目でプレイヤーは一時的成功要素を宣言することが出来ます。

A-1 専門家修正

専門家の役割を持つキャラクターが行動判定する場合、常に“専門家修正”という1個の一時的成功要素が入ります。（ただし、後述する協調成功判定の時には本修正は入りません）

●ケーススタディ（オオキ君の場合5）

大木妹人は成功要素、“健脚”、を使って、遅刻せずに通学出来るかどうかの判定を行おうとしています。

難易度は3です。せめて難易度と同じくらいの成功要素は欲しいと思い、大木妹人のプレイヤーは一時的成功要素を追加しようと考えます。前日（前のシーンです）明日は遅刻しないようにと“早道”を調べたので、それを役立てられないかとセッションデザイナーに持ち掛け、セッションデザイナーはこれを許可します。これによって大木妹人の成功要素は2個になりました。

B 逆成功要素

逆成功要素とは、成功の邪魔をする要素です。逆成功要素は成功要素を減らす効果があります。この部分はセッションデザイナーがこれを決め、シーン内の状況が変わらない限り、あるいはシーンが変わらない限り永続します。

たとえば走って敵の攻撃をかわすと宣言したプレイヤーがいて、その地面が沼地だったら、セッションデザイナーは“沼”を逆成功要素として使用することができるでしょう。

逆成功要素は同時にいくつでも作ることができますが、意味が同じ成功要素を複数入れることはできません。

B-1 マスコット修正

マスコットの役割を持つキャラクターが行動判定する場合、常に“おちゃめ”という1個の逆成功判定が入ります。（協調成功判定の時には本修正は入りません）

1-4 成功要素の使用回数の記録

全ての成功要素は、プレイヤーの手によって使用回数を記録しなければなりません。

1-5 成功要素登録の最大数

成功要素は、最大で20までしか登録、保有できません。

1-6 万能成功要素の禁止

セッションデザイナーは万能と判定する成功要素の登録を認めてはいけません。

セッションデザイナーが想定する30％以上の判定ケースでその成功要素が使えるようなら、その要素は万能だと判定してください。万能と判定された成功要素は、その登録を取り消されます。この成功要素はセッションデザイナーが記録しておいて、後に同じような成功要素が登録されないようにしてください。

●ケーススタディ（オオキ君の場合2）

大木妹人はあらゆるところで“健脚”という成功要素を使って乗り切ってきました。なんと交渉においても“健脚”という成功要素で乗り切ってきたのです（笑）。行為判定では10回に5回は“健脚”が活躍しています。

これは、「行動判定ルール1-6・万能成功要素の禁止」にあたるということで、セッションデザイナーは“健脚”を万能に準じる成功要素と判定し、登録を取り消しました。

1-7 un-realiz

プレイ終了時、プレイヤーはセッションデザイナーの許可（適確な設定的説明）さえあれば、任意の成功要素をいくつでも削除することができます。

●ケーススタディ（オオキ君の場合3）

プレイ終了時、大木妹人はもはやあまり使わなくなった“健脚”という成功要素を、最近走らなくなったので足が遅くなったという理由で、登録削除できないかとセッションデザイナーに持ち掛けます。

セッションデザイナーはこれを許可し、大木妹人の保有する成功要素、“健脚”は削除されることになります。

1-8 自動的なゲームバランス調整

プレイ終了時、それぞれのプレイヤーの使用回数が最も高い成功要素は次回のプレイ時において全てのプレイヤーが使用できなくなります。（これはゲームが単調になるのを防ぐための処置です）

この使用禁止措置は、自動的に他のプレイヤーにおいても有効となりますので注意してください。

●ケーススタディ（オオキ君の場合4）

プレイが終了して、成功要素で一番使用回数が高かったものを見ます。“健脚”（使用回数17）がひっかかります。“健脚”（使用回数17）は次回のプレイでは使用できなくなります。

同じゲームを遊ぶ別のプレイヤーにもこの制限は掛かるので注意しましょう。次回のプレイにおいてはセッションデザイナーもプレイヤーも、“健脚”をつかわなくてもいいようなゲームにしなければなりません。

～1. 成功要素の確定～

難易度の設定に続いて、判定に使う成功要素の確定を行います。

1-1 成功要素の書式

成功要素は名前から成り立ち、表記されます。

《例》
“感覚力”
“空手”
名前の欄には日本語の単語が入ります。単語になってないものは成功要素になりません。

1-2 成功要素の確定手順

行動宣言を行ったプレイヤーは、記録用紙の保有成功要素欄を見て、行動判定の要因になりそうな成功要素を数え上げて行きます。助けになりそうだと思うのなら、いくつ成功要素をあげても構いません。

次にセッションデザイナーはあげられた成功要素を見て、ルールと論理と世界設定上に照らして問題ないかどうか判定を行い、問題ない成功要素だけを抜き出して、成功判定に使うことを確定させます。確定し終わったら、確定した成功要素の数を足して行きましょう。合計が出たら次の段階にすすみます。

1-3 成功要素の作成

まだ成功要素を登録していないか、まだ足りないと思っている場合、プレイヤーは成功要素を思い付いてセッションデザイナーに宣言し、これが（世界設定とキャラクター設定に照らして問題ないとして）許可されれば、成功要素を作ることが出来ます。

注意：このゲームでは、能力も技能も、全て成功要素として一元管理します。

1-3-1 成功要素の登録タイミング

成功要素はどのような時にでも登録することが出来ます。ただし、行動判定を行っている間は、最大でも1個しか新しく成功要素を作ることはできません。

●行動判定の順番

まだ何の成功要素も持っていない我らの主人公。大木妹人（おおきまいと）16歳（元気な男子高校生という設定）は、遅刻直前の通学中、焦って学校に行こうとしています。（大木妹人のプレイヤーが、遅刻しないように走りますと宣言したわけです）

セッションデザイナーは遅刻せずに辿り着けるかどうか、行動判定をおこなうことにします。難易度は3です。

大木妹人のプレイヤーは、成功要素を作ることにしました。“健脚”というものを作りたいと宣言し、これはセッションデザイナーによって許可されます。ゲームのルールとしては成功要素を別に“脚力”という名前にしないでも、“陸上部”でも“マラソン”でも名前はどうでもいいのですが、“健脚”が一番しっくりくると、プレイヤーは思ったのでした。

もし、大木妹人が他に成功要素を持っていれば、これを組み合わせると宣言することも出来たかも知れません。例えば“健脚”の他に“土地勘”を持っていて、組み合わせて使用すると宣言し、これがセッションデザイナーによって許可されていれば、“健脚”＋“土地勘”で、合計2個の成功要素で判定に望むことになります。

Step 3

～行動判定～

●行動判定とは？

ゲーム中、あらゆるキャラクターのあらゆる行動は、その行動が成功したのか、失敗したのか、どちらでもなかったのかを判定し、進めて行きます。劇と違って筋書きがあるわけではなく、その行動が成功するかどうかはこのルールによって決まります。

テストに受かるのも、遅刻しないように走るのも、一騎うちに勝利するのも、宝箱の罠を解除するのも、意中の異性に告白するのも、みんな行動判定次第です。もちろん成功するにこしたことはありませんし、セッションデザイナーを除くプレイヤーはいかに成功率をあげるかを考えながらプレイすることになります。（まさにそれがこのゲームの醍醐味です）

ここでは、シーンでの行動宣言に対応した行動判定ルールを記します。

●行動判定と成功要素

行動判定には、成功要素と、難易度が用いられます。

成功要素とは、その判定を成功に導くにあたってプラスになる要素です。例えば能力や、技能や、アイテムやノウハウなどがこれにあたります。

難易度とはその行動を成功させるのにどれくらい難しいかを表現するために使用する数字です。

このゲームにおける行動判定とは、使用する成功要素を確定して数値を合計して、難易度の数値と比較することで行います。まずこの基本を頭に入れた上で読み進んでください。

●行動判定の順番

行動判定は、行動宣言と同じ順番で行います。

●行動判定の手順

行動判定は以下の手順で行います。

0. 難易度の設定
1. 成功要素の確定
2. 状況修正
3. 成功判定
4. ヒーローポイント効果の判定

～0. 難易度の設定～

プレイヤーの行動宣言に対応し、まずセッションデザイナーによって行動判定がおこなわれる旨が宣言され、続いてセッションデザイナーによって必要な難易度というものが設定されます。難易度は難易度1から100までの整数で記述されます。

難易度	内　容
1	誰でも簡単に成功できる
3	物語におけるスリリングの「比較的簡単」
5	物語におけるスリリングの「普通」
7	物語におけるスリリングの「難関」
9	物語におけるスリリングの「山場」
11	みんなで協力する必要がある判定
20～	セッションデザイナーがやってほしくない行為

●ログライン
ログラインとは1行で書いたそのシーンの内容です。

《例》
1. カフェで面白い観光スポットを話す人から情報を聞く

●状況説明文
状況説明文とはそのシーン冒頭での説明内容です。実際に読み上げる内容をそのまま記述する必要はありません。

《例》
カフェは店じまいの準備をしている。客は一人の酔客と店の人。酔客は店員に観光スポットの話をしている水先案内人。

実際のゲームでの説明：
カフェは店じまいの準備をしていて、客はまばらだ。おおっと、でも一人の酔客が、熱心にお店の一人に観光スポットの話をしているよ。どうやら彼は案内人らしい。

●MAP
そのシーンの状況図です。位置の把握などに使います

●時間スケール
時間スケールとはそのシーンでのターンあたりでの経過時間のことです。ここでは時間スケールを書きます。

《例》
1ターン=1分

●シーン内容
シーンの内容を説明するパートです。ここでは、シーン内に起きる出来事を記述します。

●行動想定
プレイヤーが行いそうな行動をあらかじめある程度想定しておき、成功判定時の難易度や、判定の仕方、次のシーンへの分岐条件を決めて記述しておくものです。

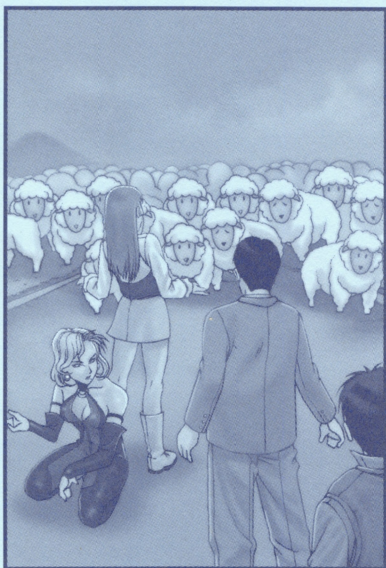
行動想定は判定の指針に使いますが、実際のプレイではセッションデザイナーが臨機応変に（しかし、過去までさかのぼっても矛盾もなく、世界設定からも逸脱しないように）判定を行う必要があります。（想定通りにプレイヤーは動いてくれないものなのです）

●SDCデータ
SDCとはセッションデザイナーが操作するキャラクターのことです。

セッションデザイナーはプレイヤーが操作するキャラクター以外に、シーンの内容に応じてキャラクターを（場合によっては複数）操る必要があります。

ここではそのSDCのデータを記述します。

なお、SDCの中には、馬などの動物、部屋や地形などといった、意思のないものもあります。



●行動宣言の順番と制限

　このゲームにおいて、行動宣言と行動判定は分離しています。セッションデザイナーは全員の行動宣言を聞いた後で、判定に移ってください。

　なお、行動宣言ではなにもしない事を選択することができます。

　行動宣言は以下の順番で行います。

①ゲスト
②主人公
③相棒
④専門家
⑤仲間
⑥マスコット
⑦セッションデザイナー（が扱うキャラクター）

　また、行動宣言は以下に表記したターンで行えます。つまり、1つのシーンでは最大でも6回（主人公、ゲストの場合）しか行動できません。プレイヤーは良く考え、他のプレイヤーと協力しながら無駄な動きがないように行動宣言して行かなければなりません。

ターン数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ゲスト	○	○			○		○		○	○
主人公	○	○			○		○	○		○
相棒	○	○	○		○				○	
専門家		○		○				○		
仲間		○		○		○			○	
マスコット	○	○	○			○		○		

※各プレイヤーは○マークのあるターンでのみ、行動宣言を行うことができます。

●シーンの作り方

　シーンはセッションデザイナーがゲームの前に作っておかなければなりません。

　シーンは以下の情報から成立しています。

　順番に説明して行きましょう。

- ●シーンの繋がり（フローチャート）
- ●シーン名
- ●ログライン
- ●状況説明文
- ●MAP
- ●時間スケール
- ●シーン内容
- ●行動想定
- ●SDCデータ

●シーンの繋がり（フローチャート）

　ここでは各シーンの繋がりを記述します。

《例》
1▶2　▶3A
　　　▶3B ▶4

1. カフェで面白い観光スポットを話す人から情報を聞く
2. 旅行に出かける。道を占拠するたくさんの羊に遭遇する。羊をどうにかしなければ先に進めない
3A. 旅行は失敗だった。とぼとぼと家路につく。ゲーム終了
3B. 羊をどうにかした一行は、面白い観光スポットについた。4へ
4. たくさん観光して家路についた。ゲーム終了

●シーン名

　シーン名とはそのシーンの名前です。

《例》
1.カフェ

●ターンアップ判定

行動判定が終了したら、ターンアップ判定をします。

ターンが10になっているかどうかを確認してください。

10だったら、このシーンは終了です。次のシーンに行くか、ゲームを終了させるか、何らかのペナルティをつけて再度シーンを始めからスタートします。

《例》
セッションデザイナー：ああ、残念だが店じまいだそうだ。君達は店をおいだされ、とぼとぼとホテルに戻った。明日またやり直さないといけないね。コーヒー代が無駄になると言うわけだ。

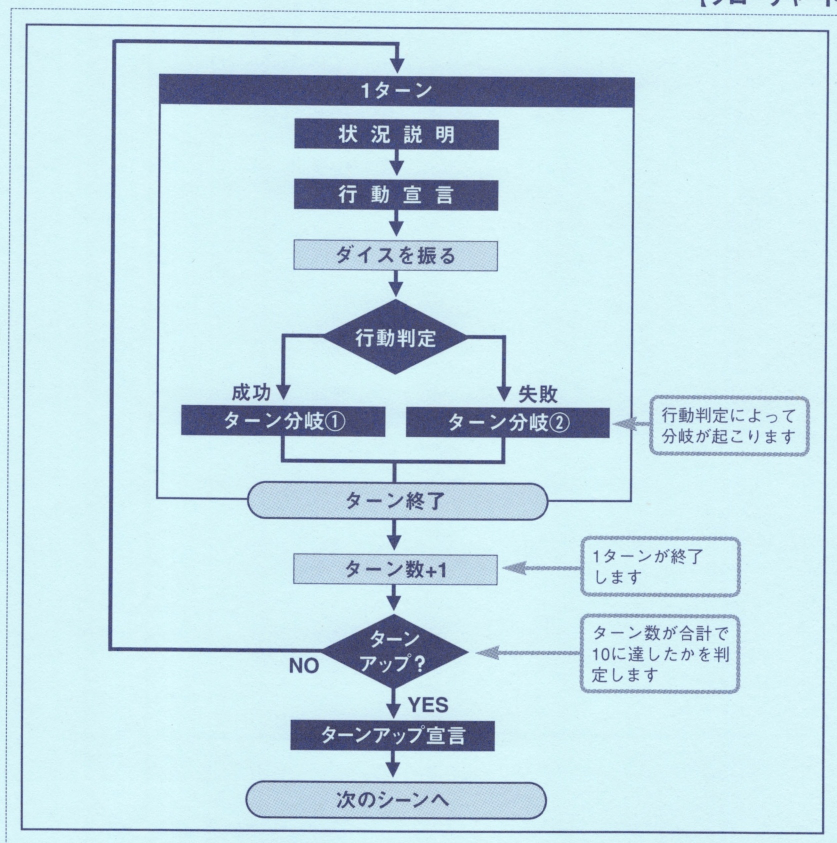
●ターン増加処理

ターンを1進めます。

●状況説明に戻る。

上記の手順を全部終わったら、また状況説明に戻ります。プレイヤーの行動によって、少しは状況が変化しているはずです。

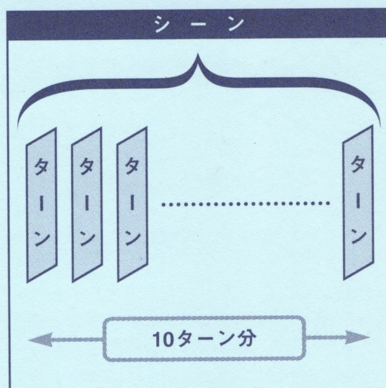
【フローチャート】



●シーンはターンの連続

1つのシーンはターンと呼ばれる手順の集合です。10個のターンで、1つのシーンになります。ターンは以下の手順で構成されます。

●ターンの構成



●状況説明

セッションデザイナーによって、そのシーンの現在の状況説明が行われます。セッションデザイナーはなるべく具体的に、面白そうに状況を説明しましょう。

《例》
カフェは店じまいの準備をしていて、客はまばらだ。おおっと、でも一人の酔客が、熱心にお店の一人に観光スポットの話をしているよ。どうやら彼は案内人らしい。

●行動宣言

状況説明が終わったら、セッションデザイナー以外のプレイヤーは行動宣言を行います。
「私は○○します」などと言って、うまく旅行を成功させるようにキャラクターを行動させるのです。

《例》
プレイヤー：どんな案内人なのかな。近くによって見ることは出来ますか。
セッションデザイナー：できるとも。別に成功判定する必要もないんだが、でもそうだね。運が悪いと言うこともあるかもしれない。人当たりのようなもので判定しようか。難易度は1だ。
プレイヤー：“セクシーな魅力”は使えますか。
セッションデザイナー：使えますよ。

行動宣言では、複数の行動判定が必要ない範囲でしか行動宣言できません。セッションデザイナーはその行動宣言が複数の行動判定を要するようだった場合、分割して行動を宣言させなければいけません。

●行動判定・シーン分岐

全部のキャラクターの行動宣言が終了したら、次は判定です。

セッションデザイナーは成功判定ルールに従ってプレイヤーにサイコロを振らせて成功判定を行い、その結果をシーンに反映させたり、次のシーンに移行したりしなければなりません。

《例》
プレイヤー：（サイコロを振っている）
セッションデザイナー：ありゃ、失敗だね。君が近づくと店の人が目配せして案内人は黙ってしまった。

Step 2 ゲームはシーンの連続であり、シーンはターンの連続である。 ～シーン～

『Aの魔法陣』において、ゲームはシーンの連続として表されます。

シーンとは、場面のことです。ゲーム内の一情景で、あることが起こっている場所の様子をいいます。

シーンでなんらかの行動を起こすと、次のシーンに移ります。

行動を起こすのがプレイヤーで、どのシーンに移るか、さもなくば移らないかを適切に考えて判定するのがセッションデザイナーの仕事になります。

たとえば、こういう旅行があったとしましょう。それぞれの番号がシーンになります。

1. カフェで面白い観光スポットを話す人から情報を聞く

2. 旅行に出かける。道を占拠するたくさんの羊に遭遇する。羊をどうにかしなければ先に進めない

3A. 旅行は失敗だった。とぼとぼと家路につく。ゲーム終了

3B. 羊をどうにかした一行は、面白い観光スポットについた。4へ

4. たくさん観光し家路についた。ゲーム終了

それぞれのシーンで面白いストーリーらしくなるように考えるのが全てのプレイヤー共通の役目で、考えた結果は「行動宣言」「行動判定」という形でゲーム（シーン）の中に反映されます。

行動判定をおこなうのはセッションデザイナーの役目です。それ以外のプレイヤーは行動宣言のみをおこないます。



●シーンを作るのはセッションデザイナー

このゲームでシーンを作るのはセッションデザイナーの役目です。シーンの作り方は「シーンの作り方」という項目をご覧ください。

シーンではシーンの内容によって、時間のスケール、ターンあたりの経過時間が異なります。

たとえば「1. カフェで面白い観光スポットを話す人から情報を聞く」というシーンでは、夕暮れにカフェに入ってから閉店までの数時間＝1シーンという感じでしょうし「2. 崖からいまにも落ちそうな小さな羊をみつけた。助けなければ」では、1シーンは数秒でしょう。

このタイムスケールはシーンの内容に決められたデータに準拠します。

◆ キャラクターメイキング

役割が決まったら、次はキャラクターを作りましょう。キャラクターを作る必要があるのは、セッションデザイナー以外のプレイヤーです。キャラクターとは、プレイヤーが演じる（または扮する）ゲームの登場人物のことを言います。

まず、プレイヤーの年齢と名前、経歴と設定を書きこんでいきましょう。

この時プレイヤーは「同一存在だから」という理由で、セッションデザイナーが許可するかぎり、これのうちの一部を書き換えてしまってかまいません。

たとえば名前の一字を変えるとか、性別を変えるとか、もっといい学校に行っているとか、頭がいいとか。もっと体力つけるかわりにバカにしようとか。年齢を若く、結婚していないことにしようと現実から逃避するのもいいですね。

まんま同じでも面白いことは面白いのですが、そこはゲームですから、リアリズムはテキトーでも構いません。

決まったらこれを記録してください。これでキャラクターメイキングは終了です。作ったキャラクターは、死亡していない限り、あるいはセッションデザイナーが変わらない限り、以降のゲームで継続して使うことができます。（プレイごとに作り直す必要はありません）

セッションデザイナーは、アルファシステム系の世界設定に沿った基準で、許可を与えてください。

通常、プレイヤーは1995年から2005年に実在の人物にそっくりな、どこにでもいる日本人ですから、ゲームに慣れないうちはそれに沿った内容でメイキングさせればいいでしょう。

「光国人で第3世界に派遣されているアルファ・システムの社員で式神使い」などという設定でもゲームを始めることはできなくもありませんが、想像がし難いのであまりお勧めできません。

キャラクターイメージ	キャラクター名：		役割：
	年齢・経歴・設定等	登録する成功要素	
		成功要素名	使用回数（正の字で記入）

獲得ヒーローポイント：
（正の字で記入）

サポーター				
サポーター名	意志	使用制限	成功要素	逆成功要素

Aの魔法陣 Character Seat



～ゲスト～

●ゲストとは？

お客様です。この役割のプレイヤーは他のプレイヤーに好意的である必要はありません。

この役割のプレイヤーは、セッションデザイナーの補助を受け持ちます。ゲストは事前にセッションデザイナーと話しあい、ゲームの進行を盛り上げるための情報を聞き、それを成すために特別な能力をセッションデザイナーから与えられることもあります。

●ゲームを遊ぶためにやらなければならないこと

1.キャラクターを作成してセッションデザイナーに通告する。

2.必要なルールに精通する。

●ゲーム中にやらなければならないこと

1.行動宣言

◆ 役割が決まったら、さっそくシートに書き込もう

それぞれの役割が決まったら、それをキャストシート（配役表）に書き込んで行きましょう。

次にそれぞれの役割に応じた心得、制限等を記したルール（このStep 1の項目）を良く読みましょう。

ゲームをはじめる第一歩はここからです。

●キャストに沿わない動きに対する罰則規定

キャストに沿わない動きをしたプレイヤーに対しては、セッションデザイナーから警告が出せます。

警告をさらに無視するようなら、セッションデザイナーはそのプレイヤーを一時退場させることができます。一時退場になると30分の間、プレイに参加できません。

一時退場が累積で3回を数えると、出場停止です。プレイヤーはゲームに1回参加できなくなります。

【キャストシート（配役表）】

役　割	プレイヤー名	キャラクター名	警告回数		
主人公					
相　棒					
専門家					
仲　間					
マスコット					
ゲスト					

【プレイヤー名】 プレイする人の名前が入ります。
【キャラクター名】 ゲームの登場人物名が入ります。
【警告回数】 セッションデザイナーから警告された回数をチェックします。（最大で3回）



～相棒～

●相棒とは？

相棒とは主人公の相方で、準主役です。

この役割のプレイヤーは大概の場合主人公の傍にいます。

主人公の相方ですから、それを良くわきまえて、これを引きたてるようなプレイを演じるプレイヤーを選んでください。

●ゲームを遊ぶためにやらなければならないこと

1.キャラクターを作成してセッションデザイナーに通告する。

2.必要なルールに精通する。

●ゲーム中にやらなければならないこと

1.行動宣言



～専門家～

●専門家とは？

何らかの技や技術に特化した専門家です。

この役割のプレイヤーは主人公や相棒の強力な助力者として存在し、出番こそ少ないものの、主人公を上回る決定的な局面で成功を収めることができる能力を与えられています。ここ一番という時に活躍を期待される役割ですので、十分にそれを担えるプレイヤーを選出する必要があります。

●ゲームを遊ぶためにやらなければならないこと

1.キャラクターを作成してセッションデザイナーに通告する。

2.必要なルールに精通する。

●ゲーム中にやらなければならないこと

1.行動宣言



～仲間～

●仲間とは？

仲間とは、主人公と関係のある登場人物のことです。

他のプレイヤーに好意的であり、主役や相棒より目立ってはいけないという、それ以外にはなんの制約もない役割で、気軽にプレイすることができます。

●ゲームを遊ぶためにやらなければならないこと

1.キャラクターを作成してセッションデザイナーに通告する。

2.必要なルールに精通する。

●ゲーム中にやらなければならないこと

1.行動宣言



～マスコット～

●マスコットとは？

「かわいい」の担当です。他のプレイヤーに好意的でありさえすれば、ゲームにはいかなる責任もなく、自由に活動できます。

ただ、この役割では常に成功判定にマイナスの判定が入っており、中々思ったようにプレイすることはできません。

●ゲームを遊ぶためにやらなければならないこと

1.キャラクターを作成してセッションデザイナーに通告する。

2.必要なルールに精通する。

●ゲーム中にやらなければならないこと

1.行動宣言



～セッションデザイナー～

●セッションデザイナーとは？

セッションデザイナーとは、このゲームを、ゲームとして完成させる役割を持つプレイヤーのことです。

『Aの魔法陣』は、ルールを読んだだけではゲームとして完成していません。出荷状態では半完成状態（キット）になっています。

セッションデザイナーはこのキットをひとつのゲームとして完成させ、これを運営する役割を持ったプレイヤーです。

例えるならゲームデザイナーと審判を兼ねたような役割と言いましょうか。

セッションデザイナーは全てのプレイヤーの中で最も重要な役割ですから、選択に当たってはもっとも慎重に選出してください。

なお、職務上ルールに精通する必要があり、また必要とする情報を常に手元に置く必要があるので、セッションデザイナーは本書の購入者であるほうが良いと思われます。

（またインターネットに接続する環境があれば、アルファ・システムのホームページ【http://www.alfasystem.net/】から手厚いサービスを受けることが出来ます）

**●ゲームを遊ぶために
やらなければならないこと**

1.キットからゲームを完成させるためのデータを作る（これをセッションデータと呼びます）

2.ルールに精通する。

3.他のプレイヤーの性格、性質を理解する。

●ゲーム中にやらなければならないこと

1.状況説明（ゲーム中の様子はセッションデザイナーがリポートします）

2.ルールの判定

3.シーン分岐

注意：このゲームではセッションデザイナーが変わればゲームの性質は大きく変化します。
別のセッションデザイナーの元で使用していたキャラクターなどの使用に関しては固く禁止してください。

ヒント：主人公以下の役割は、ゲームするたびに毎回変えて選出するといいでしょう。いつも同じ役割では飽きが来るというものです。



～主人公～

●主人公とは？

主人公とは、ゲームにおいての主役です。この役割のプレイヤーは主人公らしくふるまう必要があります。

主人公は最も出番が多くなる存在であり、このゲームにおいては、決定的な局面で成功を収めることが出来る能力を特別に与えられています。

主人公がつまらないことをしたりするとゲームは面白くなくなるので、選出においては一番の名優か、きちんと責任を果たせそうなプレイヤーを選んでください。

**●ゲームを遊ぶために
やらなければならないこと**

1.キャラクターを作成してセッションデザイナーに通告する。

2.必要なルールに精通する。

●ゲーム中にやらなければならないこと

1.行動宣言

Step 1 ～役割分担とキャラクター作成～

ゲームを始めるにあたっては、最初にプレイヤーを集めなければいけません。このゲームは最低でも４人以上のプレイヤーが必要です。最大で７人まで遊ぶことが出来ます。

ヒント：インターネットを利用してプレイすることも出来ます。他のプレイヤーを集めるにはこれがいいでしょう。

プレイヤーが集まったら、役割の決定です。このゲームではゲーム開始にあたって、プレイヤーの役割（割り当てられたつとめ）を決めなければいけません。プレイヤーで話し合って、役割を決めてください。

役割は以下の通りです。



役割について順次説明します。
プレイヤーの数に応じて、上から順にプレイヤー達で話し合って選出していってください。

How to Play
～ゲームの遊び方～

『Ａの魔法陣』は、プレイヤーが以下のルールを段階的に理解していくことで、簡単にゲームを遊べるようになっています。

●用語説明

プレイヤーとは、ゲームを遊ぶ人のことです。セットアップとはゲームをはじめるにあたって準備することを言います。

まずこのゲームではサイコロ（普通の６面体サイコロ）が必要です。１個でも遊べないことはありませんが、複数あったほうがいいでしょう。５個もあれば十分です。２個でもそれなりに遊べるでしょう。

次にゲームに参加する人全員に筆記具が必要です。頻繁に書き直すことがありますから、シャープペンシルと消しゴムがいいでしょう。ゲームの状態を記録するためのキャラクターシートが（人数分ー１）枚必要です。キャラクターシートは本誌235ページからコピーしてください。また、キャストシートという記入用紙も必要になります。キャストシートは本誌236ページからコピーしてください。

もちろんこのルールも必要です。プレイに参加するプレイヤーも複数必要になります。

このゲームは未完成状態のキットですから、これを完成させるためのデータも必要です。（これをセッションデータといいます）これは、前もって誰かに作ってもらっておく必要があります。

セッションデータの作り方とサンプルはこのルールに付属していますので、それを見ながら作りましょう。

最後に手の広げ過ぎとは、そのままの意味で、過ぎたるは及ばざるがごとし。のことです。人間、実力を越えたことを望んで実践しても、まったく面白くありません。高等数学をいきなりはじめても頭が痛くなるだけのように、ゲームも高等プレイをいきなり目指しても、まったく面白くありません。

これらに対して、このゲームは以下の対応策を立てています。

進行管理の問題に関しては、補助具（ルール）を作りました。いずれ上手になればルールの補佐なしに自然に出来るようになることを、このゲームではあえてルール化してあります。

次に、マンネリに関しては、同一能力の連続使用禁止事項を設定しています。同じ手を何度も使えないようにルール化してあるのです。ゲームマスターを含む全てのプレイヤーは、能力の禁止事項にひっかからないように手を変え品を変えてプレイする必要があります。

最後に手の広げ過ぎ対策として、このゲームでは能力値や技能を全廃して、管理を一元化し、使いこなせないものは後に破棄できるように作ってあります。遊んでいくうちに身の丈にあったシステムにこのゲームは変化します。

またこれ以外に重視した点として、ルールを深く理解しないまでもそれらしく動くように、ゲームシステム側からプレイヤーのプレイの癖を吸収できるようにルールを作っています。上手になればゲームにあわせてプレイができるようになるのですが、そうでないときはプレイヤーにあわせてゲームを選ぶべきだろうという考えから、このゲームではプレイヤーのプレイ動向を統計してこれをフィードバックするような機構を入れてあります。これは良好な追随性能を発揮する一方、ゲームとして「再現性（リアル性）」という点では劣っていることを意味します。リアル性についてはある程度上手になって別のシステムに乗り換えるまで、目をつぶってください。

また、多人数ゲームということで、このゲームでは「協調成功判定」というルールを導入してプレイヤー間の協力やチーム戦略について重きを置いています。これの代償として、ルールによる難易度設定についてはかなり放棄している部分がありますので、行為判定での難易度設定については、ルールをあてにせず、ゲームマスターがプレイを通じて文字どおり体で体得するようにしてください。ルールでは、これくらいの数値がこういう難易度ですよと目安をつけていますが、協調成功判定のゲームマスターのジャッジのクセ次第でこの数値は高くなりすぎたり、低くなりすぎたりします。ここでは書いてある目安より、実際のプレイ感覚に応じた形で難易度設定をするようにしてください。

Rules

～ルールがしろしめすもの～

このゲームで再現されるのは、株式会社アルファ・システムの代表的世界観「七つの螺旋」「無名世界観」における「同一存在」ことプレイヤーの波瀾万丈の日々です。

アルファ・システムの『男子／女子の本懐』『ガンパレード・マーチ』『式神の城』を再現するゲーム。それがこの『Ａの魔法陣』です。

このゲームにおいてゲームを遊ぶプレイヤーは、多世界籍企業「セプテントリオン」の陰謀に組み込まれ、あるいは『Ａの魔法陣』に呼び寄せられ、この世ならざる他世界からの介入に遭遇することになります。

人としての意地と誇りと尊厳を賭けて、他世界からの介入を阻止し、介入によって不幸な運命に陥らんとする人々を助けましょう。

その上で死んで人々の思い出になるか、生きて「世界決戦存在」となるかはサイコロだけが知っています。

「無名世界観」では、広く知られている世界の秩序（ワールドオーダー）があります。

「ヒーローはただの人間がただの人間であることをやめた瞬間に出現する」

そしてプレイヤーである貴方は、ヒーローです。少なくともヒーローたらんとプレイしなければ、このゲームはひどく味気ないものになるでしょう。夜が暗くて凍えるとき、行く末、未来に迷うとき、悲しみの中、それでも決断しなければならない時。プレイヤーは心に思い描くヒーローとして、行動宣言をしなければなりません。

注意：本ゲームは背景世界としてアルファ・システム系の世界観を採用しています。ページの関係で背景世界の説明は全部省いておりますので、アルファ・システム系世界観をそれなりに分かると言う方、「セプテントリオン」や「同一存在」という用語が分かる方、あるいは「私は風を追っている」と真顔で話せる方が最低一人でもプレイヤーとして存在していなければ、ゲームができません。

Designer's Note ◎デザイナーノート

通常、デザイナーノートというものは、ゲームデザイナーがその意図について語るあとがきにあたるものですが、このゲームの場合に限っては、ゲームの具体的ルールが記述される前にデザインコンセプト（デザインの意図）について説明した方がいいと思い、ここに記述します。コンピューターゲームと違ってボードゲームにおいては、ゲームデザイナーの意図を把握して遊ばなければまったく面白くありませんし、このゲームのゲームコンセプトは、少々特殊ですから。

このゲームは、「テーブルトークRPG」（以下TRPG）というゲームを遊んで挫折した人、プレイングの上達がなかなか上手くいかない人、TRPGというものをおおよそ知っているけれども、実際に遊んだことのない人、ゲームDOJOの企画道場参加者、アルファの幹部候補社員のために作られました。もちろんアルファ本に収録されているゲームですから、アルファ・システムのゲームや世界観は知っている前提で記述されています。（ですからTRPGってなに？　という人は、このゲームの想定客から外れています。その場合、まずはインターネットなどで調べるところからはじめてください。紙幅が少なく、とてもそこまで手が廻りませんでした）

これらの人、すなわちターゲットユーザーである人々にとって良いゲームとはなにか。これがこのゲームの構築に当たっての命題で、答えがこのゲームになります。順を追ってどのように問題を具現化し、それに対処したかを説明すると、1. 統計資料を取る。2. 統計を分析する。3. 分析結果を元に、主要な問題を具現化する。4. 問題に対して対抗策を作る。5. 無駄を省き、対抗策を重ねられるものに関しては重ねる。6. ゲームとしての体裁を整える。以上の手順で作られています。これはアルファのゲームデザインの基本型であり、根幹を成す作り方でもあります。（まずお客様を想像し、お客様の抱える問題を理解し、そこに手を伸ばすことからはじめる、それがアルファ・システムにおけるゲームデザインスタイルになります）

TRPGを挫折するプレイヤーの過半、腕が伸び悩んでいる人の過半は、統計として3つの問題を抱えています。１つが進行管理、１つがマンネリ、１つが手の広げ過ぎです。

進行管理の問題とは、初心者の多くが抱える、呼吸の問題です。ゲームと武道は水泳に似て、うまくなればここは急ぐべきだとか、ここで気分転換だとかペース配分が重要になるのですが、ここがうまくいかず、つまらない展開になりがちです。

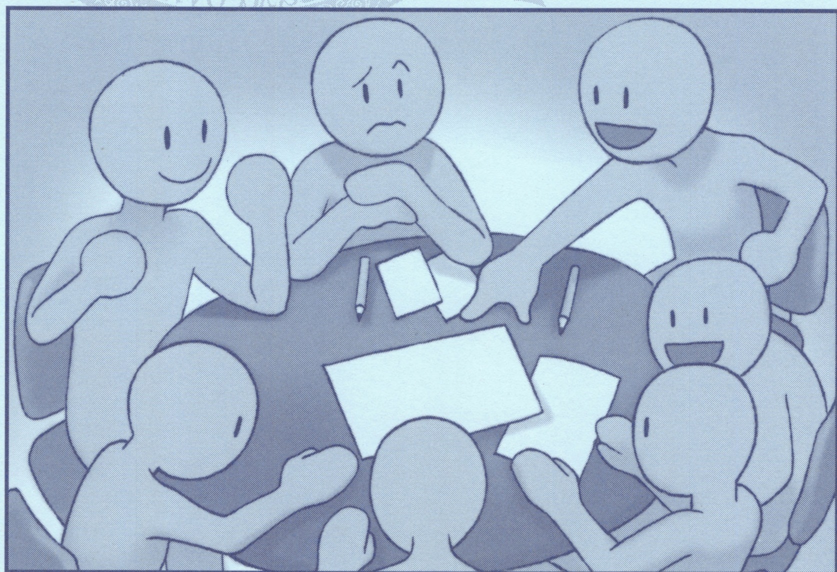
マンネリとは、ワンパターンのことです。人間同じことばかりやっているとそのうち飽きるのですが、TRPGでは非常に多くこういった現象が起こります。これは、プレイヤーが楽をしたがったり、良い攻略法が１つしかありえない場合に起きます。

巻末特別企画：アルファ・システム製作 オリジナルテーブルトークRPG

Aの魔法陣

多人数（4〜7名用）ボードゲームキット※

『Aの魔法陣』とは、アルファ・システムの代表的な世界観である「七つの螺旋（らせん）」、「無名世界観」を舞台にしたサイコロを使うテーブルトーク・ロールプレイングゲームです。
テーブルトーク・ロールプレイングゲームとは、簡単に言えば即興演劇のゲーム版です。
プレイヤーは即興演劇の登場人物の一員を演じ、お話として完成させていきます。



Designed by **芝村裕吏** Shibamura Yuhri
Illustrated by **末次誉亮** Suetsugu Shigeaki

●キットについて ※

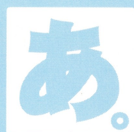
キットとは、出荷状態では未完成なことを意味します。このゲームを遊ぶにあたってはまず、プレイヤーの誰かがこのゲームを遊ぶことができるように完成させてから遊ぶ必要があります。

●サポートについて

このゲームは本誌発売日から2006年7月7日まで継続してアルファ・システム公式ホームページ（http://www.alfasystem.net/）上でbbs（電子掲示板）、特設ページ等によるプレイの支援と追加ルール・データの更新を継続的に得ることが出来ます。分からないこと、解釈が不明なところ、遊び方、遊んだけど面白くなく、どうやれば面白くなるのか分からない時など、ぜひサポートを利用してください。
※電話でのサポートはおこなっておりません。

AlfaSystem SAGA

アルファ・システム サーガ



発行:樹想社　発売:銀河出版


9784877770525


1920076028007

ISBN4-87777-052-6

C0076 ¥2800E

定価 本体2800円+税

発行:樹想社
発売:銀河出版

Alfa System

Fighting Street
Susanooh Densetsu
Money Diary
No. Ri. Ko
Download
Monster Lair
Ys I & II
Dai-Makaimura
Battle Stadium
Cyber Core
Noble Mind
Power League
Shanghai II
Populous
Violent Soldier
Ys III: Wanderers from Ys
Download 2
Tricky
Zai-Tech Kakeibo
Populous: The Promised Lands
Tengai Makyo II: Manjimaru
CAPCOM World
Psychic Storm
Hatena no Daiboken
Dynastic Hero
Kiaidan 00
Exile II
The Legend of Heroes II
Cult Q
GODZILLA: Destroy All Monsters
Emerald Dragon
Horned Owl
Linda³
MYST
Dream Change
Wang-wang: Aijo Monogatari
Simulation Zoo
Takla Makan
Next King
Kakudai Echizen
Elemental Gearbolt
Lunar: Silver Star Story
Cyber Daisenryaku
Ore no shikabane wo koeteyuke
Puchi-puchi Collection
Gunparade March
Magic: The Gathering
Shikigami no Shiro
Abarenbou Princess
Tales of the World: Narikiri Dungeon 2
Shikigami no Shiro II
NEON GENESIS EVANGELIONS